
メガ-CD専用
MEGA CD
ぎゅわんぶらあ
麻雀ゲーム
自己中心派2
激闘！東京マージャンランド編
BACK UP RAM
GAME ARTS

MEGA-CDディスクは、メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。



➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。



②方向ボタンでカーソル（➤）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせると、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

戻ってきた…
かつて野望が渦巻いた
四暗高校の事件から２年…
同じ場所に建てられた
“東京マージャンランド”に…

COME BACK!

COME BACK!!

COME BACK!!!

目　次

◆入っているもの

このたびは，当社製品「ぎゅわんぶらあ自己中心派2　激闘！　東京マージャンランド編」（以下，自己中心派2と略）をお買い上げいただきありがとうございます．

本製品は以下の物で構成されています．開封の際にご確認をお願いします．

●自己中心派2ゲームＣＤ	1枚
●ゲームマニュアル	1冊
●アンケート葉書	1枚

※マニュアルの都合上、ダブルパッケージになっていますが、ＣＤは1枚しか入っておりません．

◆ゲームを始める前に

「自己中心派2」をプレイするにあたり，以下のハードウエアを用意し，接続をしてください．

- ●メガドライブ
- ●MEGA-CD
- ●テレビ（またはモニター）

「自己中心派2」は1人用です．本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してご使用ください．



※ゲーム中にＭＥＧＡ-ＣＤ本体を揺すったり，叩いたりすると故障の原因となるだけでなく，ＣＤに傷が付くおそれがありますので，けっして行なわないでください．

◆ゲームの起動・終了のしかた

●ゲームの起動

メガドライブとMEGA-CDが接続されていることを確認してから電源を入れてください.

「MEGA-CD取扱説明書」にしたがいゲームCDをセットし，メニュー画面の「CD-ROM」を選択してください．これでデモンストレーションがスタートします．もし，うまく起動しないときは，一度電源を切り，メガドライブとMEGA-CDの接続を確かめ，コンセントを接続しなおしてから再度電源を入れてください．



●ゲームの終了

デモ中または，ゲーム中でメガドライブのリセットボタンを押すと，ゲームは終了し，MEGA-CDのメニュー画面になりますので，「OPEN」を選択しゲームCDを取り出してください.

◆本マニュアルを活用するために

本マニュアルは，麻雀の初級者から上級者まで広く活用できるように構成されています．以下にしたがってマニュアルをお読みください.

■麻雀ルールを理解している方，または，すぐにでもゲームを行ないたい方

P.7～P.16までお読みください.
すぐにでもゲームを始められます.

■麻雀ルールに不安のある方

まず，P.17から始まる「持杉ドラ夫の麻雀講座」をお読みください．
その後，P.7～P16まで，お読みください．

■点数計算の方法を覚えたい方

本ゲームは点数の計算を自動で行なっておりますが，より深く麻雀を楽しむために点数計算の方法を覚えたい方は，P.34からの「点数の数え方」を参考にしてください．

◆操　作　方　法

【コントロールパッドとの対応】



●捨て牌の選択は方向ボタンでカーソルを移動し，捨てたい牌の上にあわせてCボタンを押してください．

●他のプレイヤーの捨て牌を鳴かないときにはCボタンを，鳴きたいときにはBボタンをそれぞれ押してください．Bボタンを押すと，コマンドウインドウが開きます．

●すでに自分の手牌でポンしている牌をカンしたい場合（加カン）は，Bボタンを

押してカンを選択した後，カンしたい牌を矢印で選択し，Ｃボタンを押してください．

●チーをするとき鳴き方が２通り以上ある場合には，どの牌で鳴くかを聞いてきますので，チーしたい牌を矢印で選んで，Ｃボタンを押してください．

【コマンドウィンドウ】

鳴き（ポン，チー，カン）やリーチ，ロン，ツモ，九種九牌の中からそのときできるものが表示されます．

【捨て牌表示】

多くの牌を切った場合，捨て牌がスクロールしますので，捨て牌を確認したいときは，Ａボタンを押しながら左右に方向ボタンを押してください．

●その他　　《機能ウインドウ》

機能設定では以下の項目が選択できます．ＳＴＡＲＴボタンで機能ウインドウを開いてください．Ｃボタンで決定できます．

★オープン／クローズ

相手の牌をオープンするかしないかの選択機能です．※この機能は，フリー対戦麻雀時のみ有効です．

★点　数

全員の持ち点を表示します．

★自動処理／手動処理

プレイヤーキャラクタの思考を自動にするか，手動にするかの選択機能です．

※この機能は，フリー対戦麻雀時のみ有効です．

★環境設定

ゲームの動作環境の設定を行なう機能です．方向ボタンで選択できます．

＊音楽　OFF／音楽番号

ゲームプレイ中の音楽のＯＦＦまたは，音楽の選択ができます．

＊動画　ON／OFF

ゲームプレイ中の拡大動画演出のＯＮ／ＯＦＦの選択ができます．

＊音声　ON／OFF

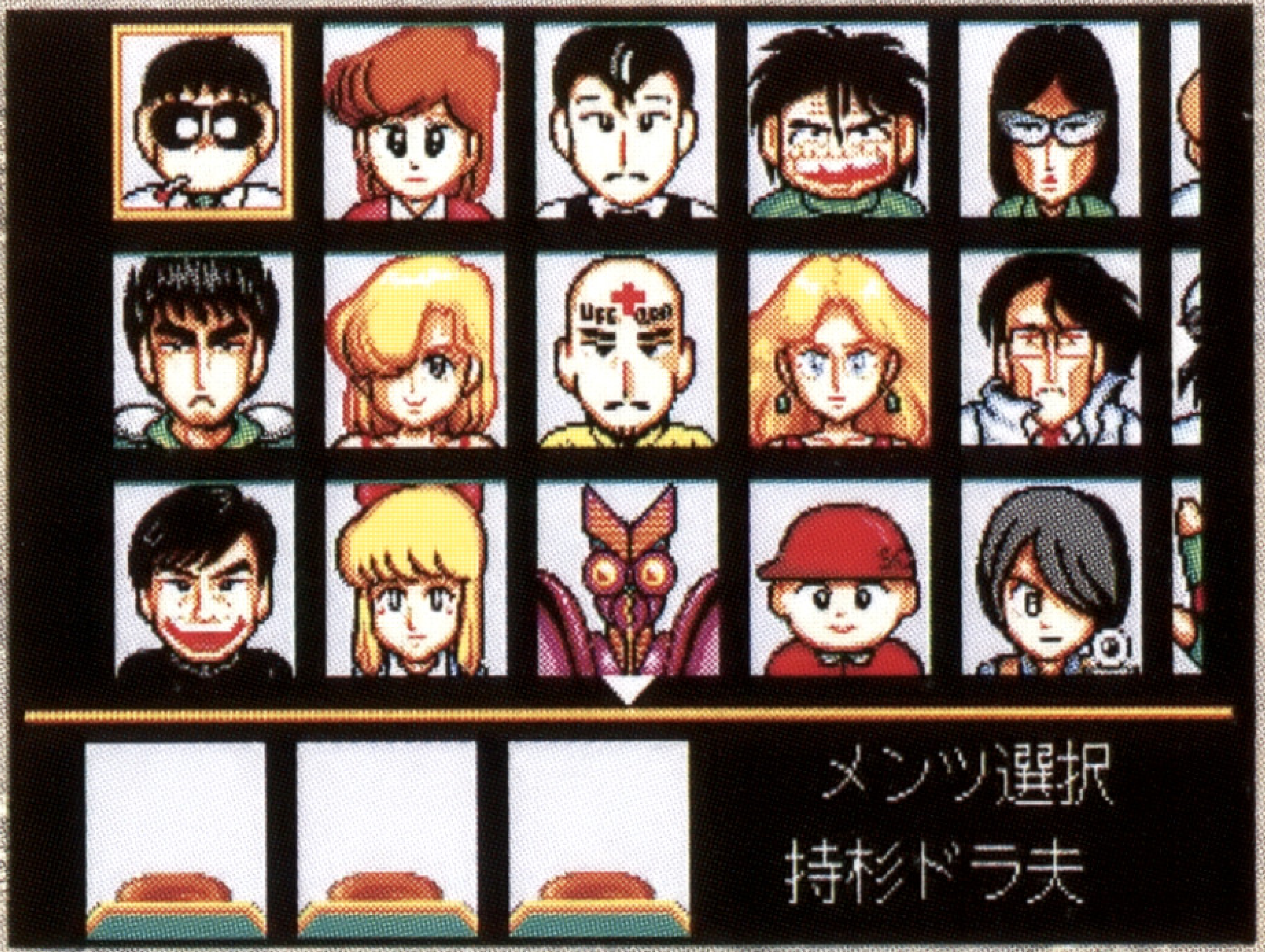
ゲームプレイ中の声のＯＮ／ＯＦＦの選択ができます．※音声をＯＦＦにした場合は，動画OFF 状態になります．

＊速度　１～３

ゲームプレイ中の思考速度の選択ができます．１のときが最高速度になります．

各ボタンの設定は，操作設定で変更が可能です．
（11ページのオプションの項を参照してください）

◆ゲームの始めかた／内容紹介



フリー対戦麻雀

51人のキャラクタと自由に対戦するモードです．指導者を選び，その指導者のツキで対戦することができます．ツキあり，ツキなしの選択も行なえますので好きなモードでプレイしてください．
※ツキなしの場合には，指導者の選択はできません．

■激闘！　マージャンランド（ストーリー麻雀）

麻雀を始めて３ヶ月のギャルから人生の半分以上を麻雀に費やしたオジサンまでみんな一緒に楽しめる雀士達の夢の楽園“東京マージャンランド”．しかしその平穏な姿に隠された陰で邪悪な陰謀が渦巻いていたのだ！



豊臣秀幸

ボクがこのシリーズの主人公，豊臣秀幸です．四暗高校の事件から２年，すっかり平和が戻ったと思ってたのに，また怪しげな事が起こり始めた様です．街の雀荘にはいつのまにかタコがあふれ，ボロボロになった雀士が街の至る所に…どうやらこれはあの四暗高校の跡地に建ったレジャーランド”東京マージャンランド”が原因らしい…



持杉ドラ夫

おいおい，オレがシリーズの本当の主人公だろ?自己中心派と言えばこのオレ，持杉ドラ夫．高校の崩壊と同時に旅打ちに出たオレは不敗の伝説を欲しいままにし，再びこの地に帰って来た．その理由はって？そりゃもちろん，日本初のギャンブルランド“東京マージャンランド”には金がうなっていると聞きつけたからさ．大カッパギでマージャンランドを俺のものにしてやるぜ！

各々の目的で駆けつけた豊臣秀幸と持杉ドラ夫．プレイヤーはこの２人のどちらかになりきって，マージャンランドに突入します．

マージャンランドの各アトラクションにはキャストがあなたたちを待ち受けています．これらを全て撃破し，悪の陰謀を打ち破りましょう！

場所によってシングルマッチとタッグマッチがあります．シングルマッチでは半荘終了時に浮きの場合，タッグマッチでは２人の合計得点が相手より上回った場合にそのアトラクションをクリアできます．



盲牌の渡辺

ボクが豊臣君のパートナー，盲牌の渡辺です．たいした力にはなれないけれど……ボク……どこまでもついていきます!!!



店野真澄太

自己中心派と言えば，私とドラ夫ちゃんのコンビだよね．さあ，イカマスターの名前を返上してぎゅわんぶらあとしての実力を出すか！

■デート麻雀アニバーサリー（デート麻雀）



店野真澄太

あなたの恋のアドバイザー，店野真澄太です．ある日，東京マージャンランドのチケット（券）を手に入れたキミ．さあ，意中の彼女をデートに誘って，キミの雀力で彼女のハートを射止めよう．帰る時の彼女の反応はいかに…キミは，伝説を現実にすることができるかな？

ゲーム中に表示されている彼女の顔に注目！　彼女の感情を言動や表情から読み取るんだ．

ちょっとでも不満気な顔をしたらその原因を考えてみよう．どうしてもわからないときはミスチョイスに電話をするんだ．相談にのるからね．

デート時の注意点は以下の通りです．

●自分の好みを把握するのが大切です．好みのタイプ以外を誘うと苦痛を伴う場合があります．

●彼女の性格を考えて，喜びそうな場所へエスコートするようにしましょう．

●必要以上の彼女への直撃は，避けましょう．

●彼女に嫌われデートが失敗するとゲームオーバーです．

●このゲームでは点数は直接ゲームオーバーにつながりません．自分が勝つか彼女を勝たせるかバランスを取りましょう．

東京マージャンランドの出入口の別名は，「人生の分岐点」ここで告白し，カップルになると，永遠の愛を得ることができるという伝説がある．

あなたの選べるキャラクタは全部で９人．自分の分身だから，慎重に選ぼう．

持杉ドラ夫	豊臣秀幸	織田信太郎
明智光一	徳川康兵衛	ババプロ
マッコウ	引若丸	謎のじいさん

誘える女性は１８人．自分の好みもあるけれど，選んだ男性との相性にも注意してうまく誘おう．

律見江ミエ	中島ハコ
クリスチーネ・M	オクトパシーふみ
迷彩レディー	カリフォルニアレディー
クララ	CHON²
早乙女のお嬢様	アン王女
小雪	若葉
キムチ	早見明菜
雀荘バンパイア	パワフルばーさん
おしおきママ	不思議議の引きのアリス

さあ，チケット(券)を持ってマージャンランドに出発だ！

■オプション

ここでは操作設定，面子紹介，アトラクション紹介が行なえます．

方向ボタンでモードを選択し，Cボタンで決定してください．

雀士達の憩いの場，恋人達のデートスポット，“東京マージャンランド”．その中心は16のアトラクション，３つのレストランからなっています．

テンピンワールド

- おしおきママと３人の子供
- ボーンヘッドマンション
- キャプテンバビィのカヌー探険
- ダイヤモンド＝ギャルズ＝レビュー

テンゴワールド

- カブリの海賊
- イッツア・プアワールド
- テンゴワールドステージ
- 四暗高校記念講堂

レストラン

- ハングリーギャンブラーズ＝レストラン
- HAPPY²レストラン
- FULLBOX＝カフェ



ンランド紹介



アトラクションは4つのワールドに分けられています．各ワールドには専用のチケット（券）が必要になります．

◆テンゴワールド
……Bチケット
◆テンピンワールド
……Cチケット
◆リャンピンワールド
……Dチケット
◆インフレワールド
……Eチケット

リャンピンワールド

●ビッグ＝タコ＝マウンテン
●モンスタークルーズ
●魅惑のギャルルーム
●エラクブッタクリパレード

インフレワールド

●アンチタコジャーニー360°
●アリスのミスティックパーティ
●ドクターゴッド＝アイランド
●マージャン城ミステリーツアー

その他

●カジノパレス
●雀荘“ミスチョイス”

◆データのセーブ／ロードのしかた

ストーリー麻雀，デート麻雀では，ゲーム途中のデータをセーブ／ロードすることができます．アトラクションを選択する画面でSTARTボタンを押してください．どちらを行なうか聞いてくるので，方向ボタンで選択しCボタンで決定してください．

★データセーブ画面

以下の６つのコマンドがあります．

■NEW WRITE

新たにデータをセーブします．新規のデータのセーブには，８ブロックの空きデータ領域が必要ですので，足りない場合はＤＥＬＥＴＥコマンドで他のデータを消去してください．

■OVER WRITE

今までセーブしていた「自己中心派２」のデータの上に，新たなデータを書き込みます．このとき前のデータは消去され，新たなデータがセーブされます．

■DELETE

セーブデータを消去します．

■INITIALIZE

バッテリーバックアップＲＡＭの全消去を行ないます．

■EXIT

データセーブ画面から抜け，ゲームに戻ります．

■MENU

ゲームを中断し，ＭＥＧＡ－ＣＤのコントロール画面に戻ります．

★データロード画面

以下の５つのコマンドがあります．

■DATA LOAD

保存されているデータを呼び出します．

■DELETE

■INITIALIZE

■EXIT　■MENU

データセーブ画面のコマンドと同様の機能です．

※メガドライブ本体の上部スロットにバックアップＲＡＭカートリッジ（別売）が差してあるとそちらに対しても操作が行なえます．このカートリッジのＲＡＭを操作する場合は，「ＭＥＧＡ-ＣＤ」のマークまでカーソルを動かしＣボタンを押してください．マークが「ＲＡＭ ＣＴＲＧ」に変化しますので，このまま操作を行なってください．

◆『自己中心派２』麻雀ルール

【一般事項】

●東南半荘戦です．東南とも親がノーテンの場合流局となるサクサクルールです．１翻縛りで，２翻縛りはありません．

●点数は，２万５千点持ちの３万返しで，ウマが順位ごとに，＋２万点，＋１万点，－１万点，－２万点，付きます．

●ダブロンはありです．トリプルロンは流局となります．

●クイタンありの後ヅケありのアリアリルールとなっています．

●ドラはウラドラ（リーチあがりのみ）あり，カンドラ，カンウラありです．

●ノーテン罰符は場３千点で形式テンパイも認めます．

●ダブル役満，トリプル役満，それ以上の役満も認めます．

●王牌は14枚残し．ハイテイでのポン，チー，カンはできません．

●流し満貫もあります．

●役満の責任払いなどはありません．

●ノーテンリーチでそのまま流局になってしまった場合は，チョンボとなり満貫払いです．

●フリテンリーチもありです．リーチ後の見送りは以後フリテンと見なします．

●自分のツモが残っていないときはリーチはできません．残りの牌数に気を付けましょう．

【流局（リュウキョク）】

流局とは，勝負がつかず，その局が終わってしまうことで，以下のようなものがあります．

●四開槓は流れます．４つ目のカンをしたものが打牌した時点でロンがなければ流局です．ただし，スーカンツ・テンパイの場合は流局しません．

●４人リーチ……４人目のリーチが成立した場合です．

●四風子連打……一巡目に同じ風牌を全員が捨てた場合です．

●トリプルロン……３人が同時に１人の捨て牌でアガった場合です．

●九種九牌倒牌……配牌（子は第一ツモ）で，么九牌が九種類九牌以上ある場合に

は流局にすることができます．

●荒牌……誰もあがらず，局が終わってしまった場合で，ノーテン罰符により点数が移動します．

親がノーテンのときは，東南場ともに親流れになります．

特　記　事　項

●南場４局（オーラス）で荒牌になり半荘が終了した場合，リーチ棒はリーチをかけた人には戻らず，トップの人にウマとして加えられます（ウマは，直接順位には関係ありません）．

●「ツキ」は，半荘終了後，初期値に設定し直されます．

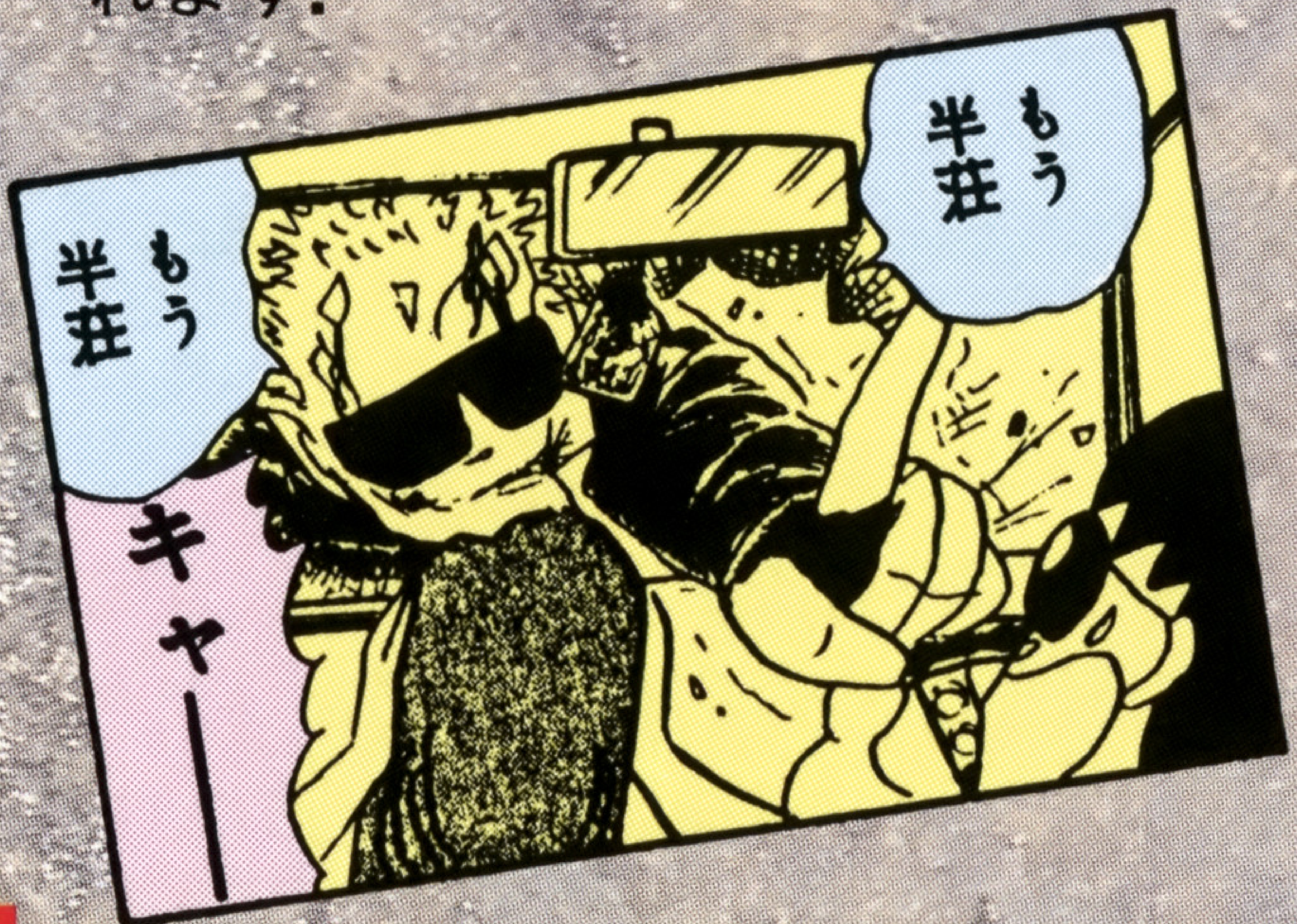
●『自己中心派２』における役は，P.24から説明されているもの以外は認められません．例えば，一色三順，南北戦争，大車輪，十三不塔などはありません．

半　荘　終　了

半荘が終わると全員の点数が計算され，順位ごとに表示が行なわれます．この点数計算では，ウマも加算されます．

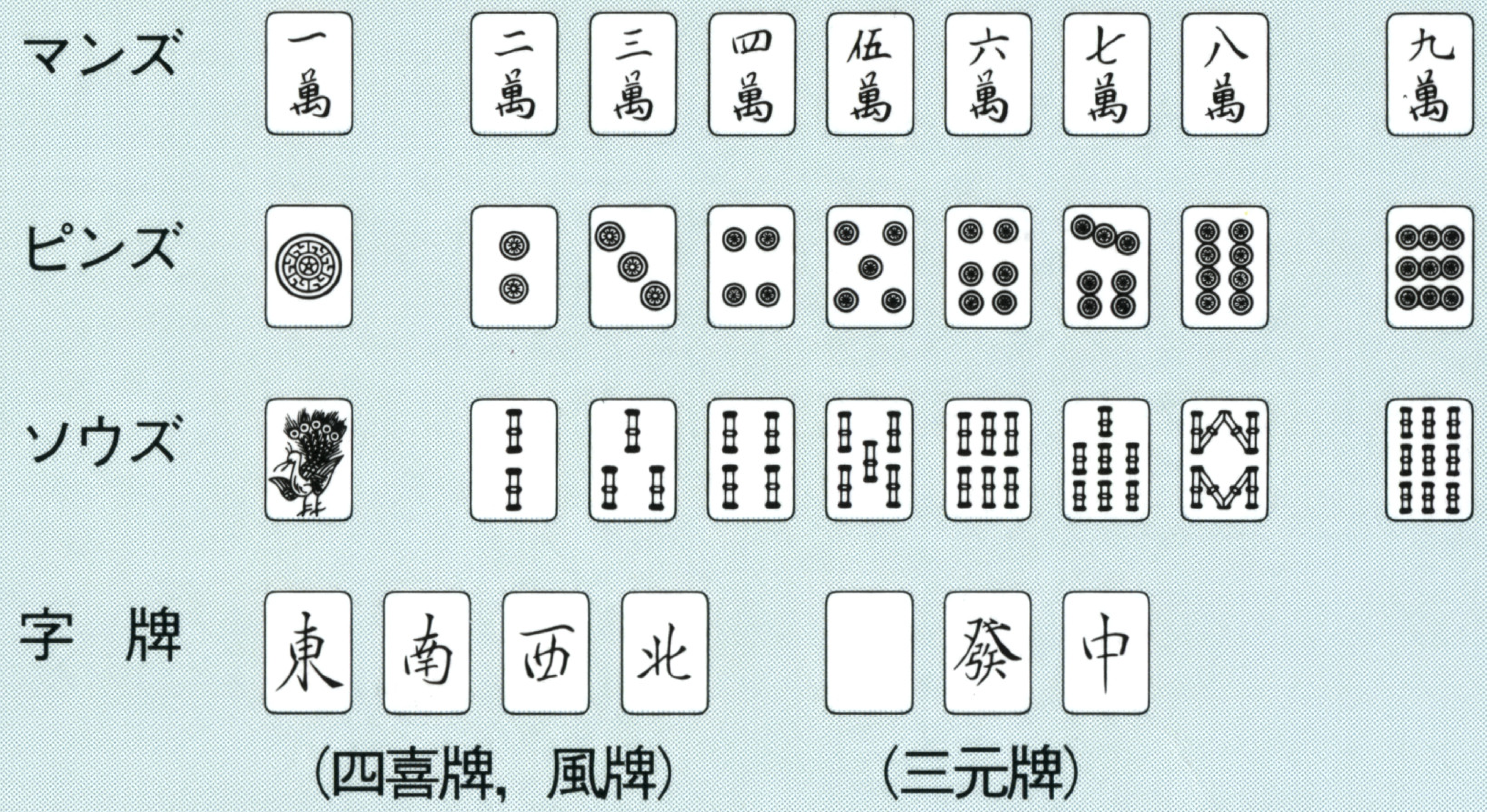
	上段の得点（持ち点）
＋）	中段の得点（トップ賞，ウマ）
	下段の得点（合計得点）

上段の得点は，２万５千点持ちの３万点返しなので３万点を引いた得点を表示します．トップにはトップ賞として２万点［（３万－２万５千）×４人分］が加えられます．



持杉ドラ夫の麻雀講座

【牌の種類と名称】





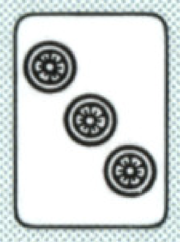
■数による分類

マンズ，ピンズ，ソウズの２～８が中張牌(チュンチャンパイ)，１と９が老頭牌(ロウトウハイ)ともいいます．また，老頭牌と字牌を合わせて么九牌(ヤオチューハイ)ともいいます．

例.

 字牌（四喜牌）[ジハイ　スーシーハイ]

 マンズ（老頭牌）[ロウトウハイ]

 ピンズ（中張牌）[チュンチャンパイ]

 字牌（三元牌）[サンゲンハイ]

■役による分類

牌には，３枚以上持っているとあがり役になる牌があります．
これには，以下の３種類があります．

三元牌　自風牌　場風牌

これらをまとめて，役牌と呼びます．
役牌についての詳しい説明は，P.26を参照してください．
また，あがり役についての詳しい説明は，P.24を参照してください

【麻雀とは？】

麻雀とは，136牌（34種類×4牌）を使って行なうゲームです．
この牌を各自13牌ずつ持ち，その他にトランプのセブンブリッジのように１牌引いては１牌捨てるという動作を繰り返します．
このときに，１４牌目で各種の組み合わせができると，あがることができます．１４牌目は，他の３人から出てもあがることができます．

【牌の組み合わせ】

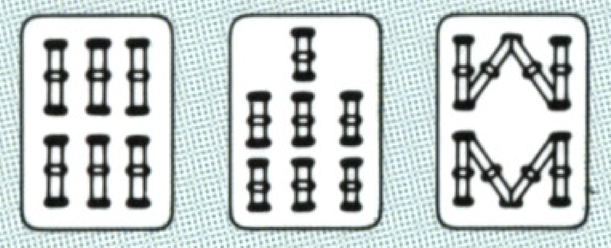
あがりの基本形(例外は，七対子と国士無双．P.28，P.30参照)は４つのメンツと１つの対子(トイツ)です．メンツの組み合わせかたは２種類．対子の組み合わせは１つだけあります．

●メンツの組み合わせかた

順子（シュンツ）

２３４や６７８のように数牌（マンズ，ピンズ，ソウズ）を３枚並べたものです．
（※１と９はつながりません）





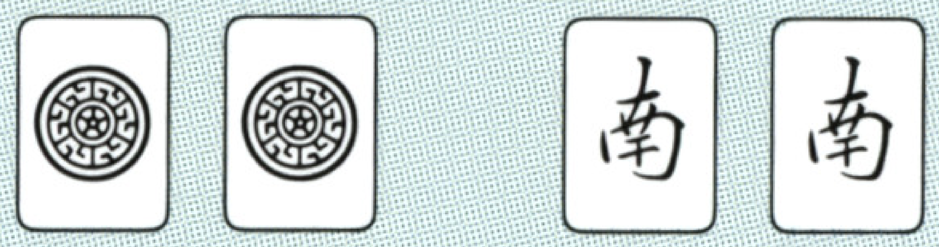
刻子（コーツ）

２２２や東東東のように同じ種類の牌を３枚並べたものです．



●対子（トイツ）の組み合わせかた

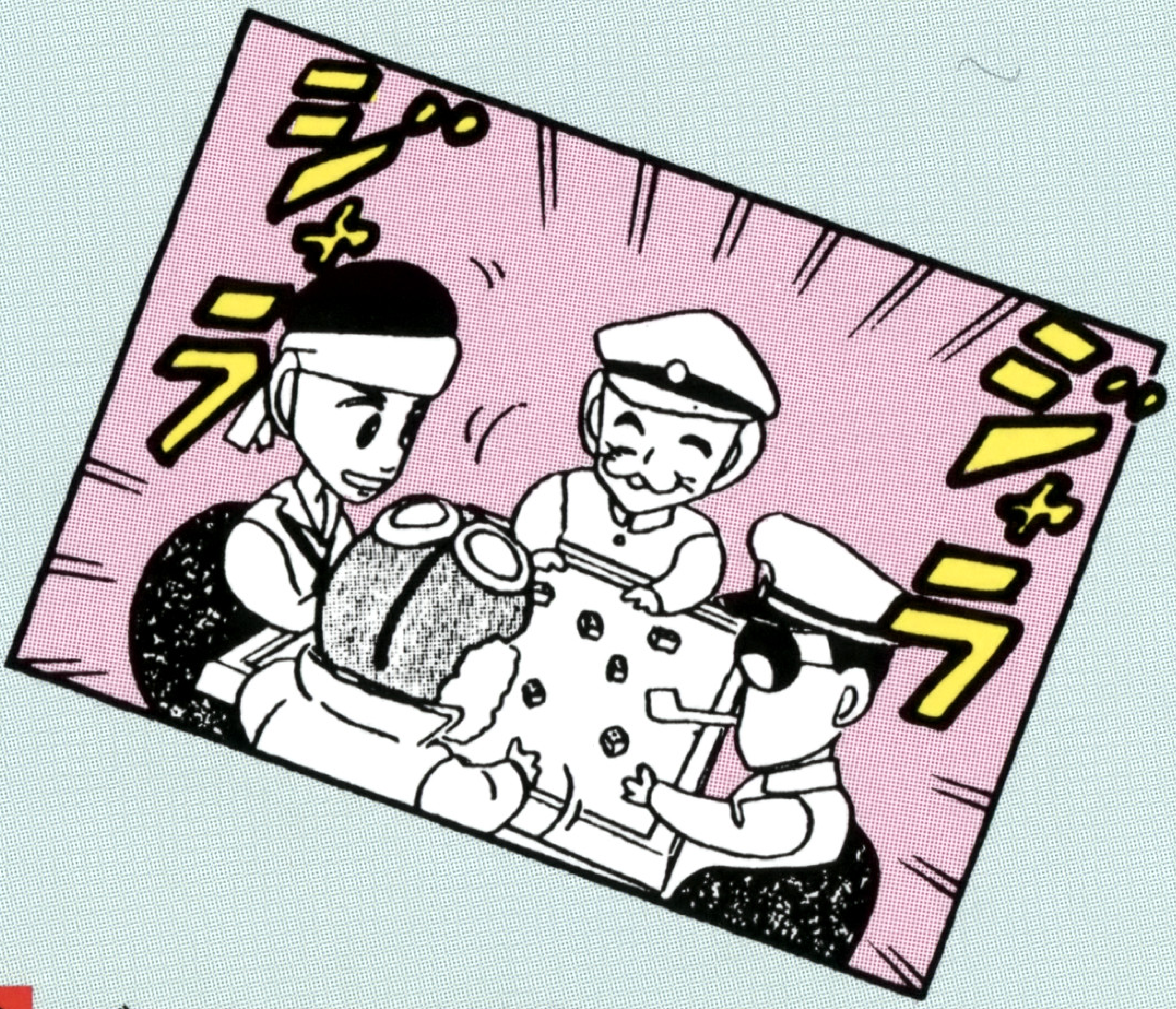
１１や南南のように同じ種類の牌を２枚並べたものです．



◆ゲーム進行の手順

麻雀では，点数のやり取りを行なう最小の単位を「局」と呼びます．
局は，誰かがあがるかまたは流局することにより終了します．
また，局を数回繰返し，４人のプレイヤーの親番がすべて過ぎ去るまでを，「場」と呼びます．(親番についてはP.20を参照してください)
この場を２回繰り返すと「半荘」となります．
１半荘は，１ゲームと同一の意味です．
また，１巡目の場を特に「東場」，２巡目の場を「南場」と呼びます．

半荘＝２回の場（東場，南場）
場　＝４人の親番が終了するまでの局
局　＝点棒のやり取りをする最小のゲーム単位



親について

麻雀は，４人のプレイヤーのうち，１人が親となりゲームが進められていきます．親になったプレイヤーは，以下の点で有利不利になります．

●親があがったときは，子があがったときの1.5倍の点数を得ることができます．
●子がツモあがりをしたときは，親は子の2倍の点数を支払わなくてはなりません．

親番は，以下の条件を満たした場合に次のプレイヤーに移ります．

●子があがった場合
●荒牌（流局）時に親がテンパイしていなかった場合

【ツモ（自模）とナキ（鳴き）】

●ツモについて

ゲームは左まわりに進みます．ゲーム中に自分の順番がきた場合に，山から１牌持ってきます．このことを「ツモる」といいます．

●ナキについて

ツモと違い，他の人の捨てた牌を持ってくる動作を言います．
これには，以下の３種類があります．

ポン

他の３人の捨てた牌を持ってきて刻子をつくります．

カン

『カン』とは，４枚の牌をひとまとめに使うという宣言のことです．宣言された４枚の牌のことをカンツと呼びます．
カンされた牌は，この形（４枚組み）で固定されるため，この牌は捨てたり，形を変えたりすることができなくなります．

チー

左側の人（上家）が捨てた牌を持ってきて順子をつくります．

ナイた場合は各種のペナルティーが付きます．（あがり役の数が減ったり，あがったときの点数が低くなります．また，ナイた牌はその形で固定され，二度と捨てたり，

形を変えたりすることができなくなります)
カン

●カンのやりかた

以下に該当する手順で『カン』を宣言した場合，ポンやチーのように場にさらします．その後にカンドラをめくり，1牌を王牌（ワンパイ）からツモります．

1．暗カン

ツモを行なった直後に，手牌中の4枚を『カン』と宣言することができます．
暗カンは形の変えられない暗刻（ナイていない刻子）と同じ扱いになります．

2．明カン

暗刻があり，さらにそれと同じ牌を誰かが捨てた場合は『カン』と宣言することができます．明カンは明刻（ナイた刻子）と同じ扱いになります．

3．加カン

ツモを行なった直後に，明刻に付け加える形で『カン』と宣言することができます．扱いは明カンと同様です．

【あがり役について】

麻雀は4人があがりを追及するゲームですが，あがるためには『あがり役』というものが必要です．この『あがり役』が無い場合はあがることができませんので注意してください．
解説はP.24からありますので，よく覚えてください．

【その他の役（ドラ）】

『あがり役』以外の付加役として『ドラ』があります．
ゲーム画面の上に1枚表示してある牌（ドラ表示牌）の一つ先の牌が『ドラ』です．
ドラはあがり役にはなりません．

数牌の場合

ドラ表示牌の数＋1（同じ種類のみ）．
ドラ表示牌が9の場合は，1がドラになります．

四喜牌（風牌）の場合

ドラ表示牌が東の場合は南がドラになります．また，北の場合は，東がドラになります．

三元牌の場合

ドラ表示牌が白の場合は発がドラになります．また，中の場合は，白がドラになります．

※牌の順番については，P.17の『牌の種類と名称』を参照してください．

あがり形について

あがり形には，以下の形が存在します．

［1］ リャンメン待ち

例えば，４５のような組み合せを持っていて３または６であがれる形のこと．

［2］ カンチャン待ち

例えば，６８のような組み合せを持っていて７であがれる形のこと．

［3］ ペンチャン待ち

例えば，８９のような組み合せを持っていて７であがれる形のこと．

［4］ シャンポン待ち（シャボ待ち）

例えば，東東１１のような組み合せを持っていて東または１であがれる形のこと．

［5］ タンキ待ち

例えば，南を１枚だけ持っていて南であがれる形のこと．

このあがり形は，複合することがありますが，この場合はあがったときに自由に選択することができます．

例．北北２２２３４の形の場合は，あがり牌が北と２と５になりますが，北北２ ２　２３４という形としてあがるつもりであれば北または２でシャンポン待ちとなります．

また，北北２２２　３４という形であがるつもりであれば２または５でリャンメン待ちとなります．

ここで注意をしなくてはならないのは，２の場合はシャンポン待ちまたは，リャンメン待ちの２種類のあがり形のどちらにでもなれるということです．

【フリテンについて】

麻雀には，フリテンというものが存在します．これは，テンパイ（後１牌であがれる状態）でなおかつ，以下の場合に成立します．罰則として，ロン（相手からあがる）をすることができなくなります．（ツモあ

がりはよい)

●あがり牌が自分の河に捨てられていたとき.

●リーチ後にあがり牌を見逃したとき.

●相手があがり牌を捨てたあと，次の相手がさらにあがり牌を捨てた場合は，たとえ牌が違ってもあがりことができません.これは，自分のツモ番（自分がポン，チーしてもよい）が過ぎれば解消されます.

【チョンボについて】

チョンボとは間違った行為をしてしまった場合のことです．このとき，親は12,000点，子は8,000点分だけ他家に払います.

チョンボには，以下の種類があります.

●振りテンなのにロンをした.

●ノーテンなのにリーチをし，流局になった.

●あがり役がないのに，あがりを宣言した.

●待ち牌以外で，あがりを宣言した.

●あがれる牌が残っていないのにリーチをかけ，流局になったとき.



あがり役について

麻雀は，あがり役がなくてはあがれません．以下にすべてのあがり役を解説します．

【門前清自模（メンゼンツモ）　面前１翻】

面前※でテンパイしており，あがり牌をツモった場合に１翻役となります．
※面前とは，鳴いていない状態のこと．

【立直（リーチ）　面前１翻】

面前でテンパイしていたときに，リーチと宣言することによって成立する役です．
手順は以下の通りです．

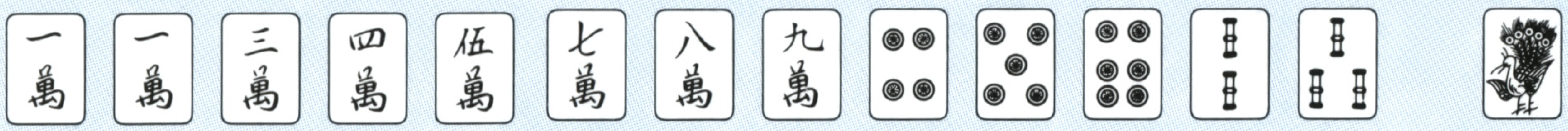
1．「リーチ」と他人に聴こえるように発声する．
2．捨て牌を横にして河に捨てる．
3．1,000 点棒を場に供託する．（これは，あがった人のものになる）

●利点……一発や裏ドラが期待できます．（後述）
●欠点……リーチをしたら，手を変えることができなくなります．

【一発（イッパツ）　面前１翻】

リーチをかけて一巡以内に出るか，ツモった場合につきます．
ただし，リーチ後一巡以内でもポン，チー，カンされた場合は権利がなくなります．

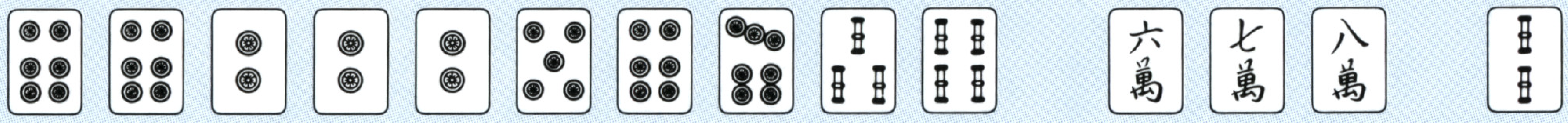
【平和（ピンフ）　面前１翻】



ロン

頭と４つの順子からなる役で，待ち形はリャンメンに限ります．
頭は，役牌以外でなくてはいけません．

【断么九（タンヤオ）　　面前１翻，鳴いても１翻】



チー　ロン

中張牌だけで構成する役です．面前でも鳴いてもＯＫ．

【一盃口（イーペーコー）　　面前１翻】



ロン

順子がダブッた形で，面前でのみつく役です．

【海底撈月（ハイテイ）と河底撈魚（ホウテイ）　　１翻】

局の最後の牌（海底牌）をツモったときは海底撈月になり，最後の捨て牌（河底牌）であがったときは河底撈魚という役になります．

【嶺上開花（リンシャンカイホウ）　　１翻】

カンをして嶺上牌でツモあがった場合につく役です．



【槍槓（チャンカン）　　１翻】

他家が加カンした場合，その加カンの牌があがれる牌ならば，槍カンという役であがることができます．

【翻牌（ファンパイ）または役牌（ヤクハイ）　1翻】

●場風

東場の  南場の 

●自風

東家の  南家の  西家の  北家の 

東場の親（東家），南場の南家はそれぞれダブルで２翻になります.

●三元牌 

【ダブル立直（ダブリー）　2翻】

第一ツモ直後にリーチをかけると，ダブルリーチという２翻役になります.
第一ツモの前に他家の鳴きが入った場合は通常のリーチ扱いとなります.

【三色同順（サンショク）　面前２翻，鳴くと１翻】



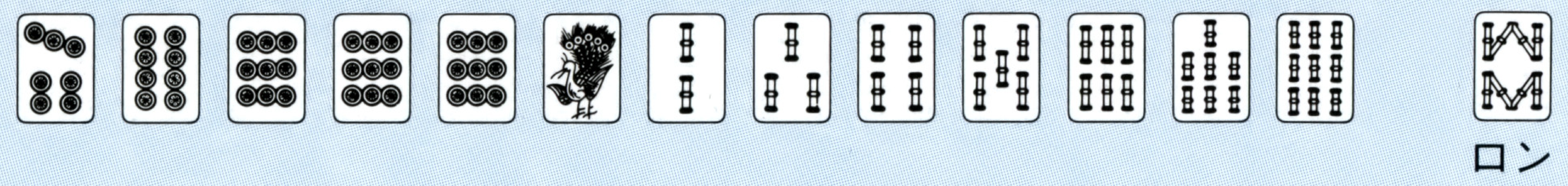
ピンズ，ピンズ，ソーズでそれぞれ同じ数の順子を作る役です.

【三色同刻（サンショクドウコウ）　２翻】



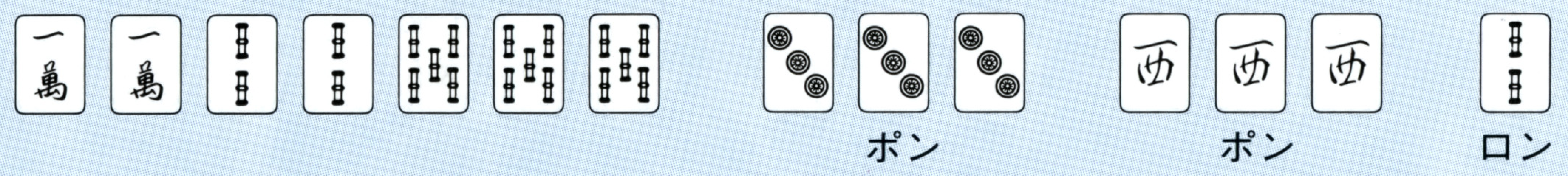
三色同順は順子ですが，三色同刻はマンズ，ピンズ，ソーズの同じ数の刻子を作った場合に成立します.

【一気通貫（イッツー）　面前２翻，鳴くと１翻】



一種類の牌で１から９までの牌が「一二三」「四五六」「七八九」の３組の順子になった役です．

【対々和（トイトイ）　２翻】



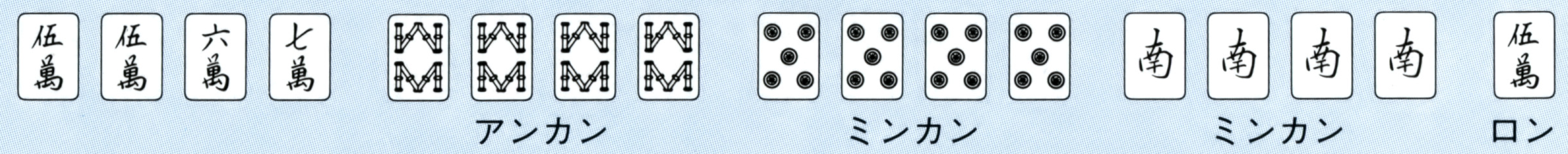
コーツばかりでアガった場合は対々和という役になります．最後まで鳴かずに面前であがれば四暗刻（スーアンコー）（役満）になります．

【三暗刻（サンアンコ）　２翻】



手の中に暗刻が３つある役です（暗カンも暗刻扱いになります）．

【三槓子（サンカンツ）　２翻】



暗カン・明カンを問わず３つのカンを含む役で，三暗刻や対々和と複合しやすい役といえます．

【七対子（チートイツ）　　面前２翻】



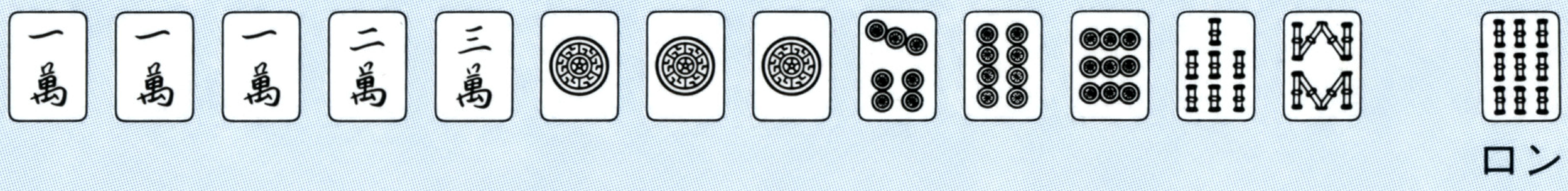
手牌の14枚が対子七組にそろった形になった役です．ただし，同じ牌を４牌使った場合は，成立しません．特殊な形の役なので，25符２翻計算になります．

【全帯么（チャンタ）　　面前２翻，鳴くと１翻】



アタマとすべてのメンツに字牌または老頭牌が使われている役です．上の場合，九万が出ればチャンタになりますが，六万ではチャンタにならず，ロンあがりはできません．

【純全帯么（ジュンチャン）　　面前３翻，鳴くと２翻】



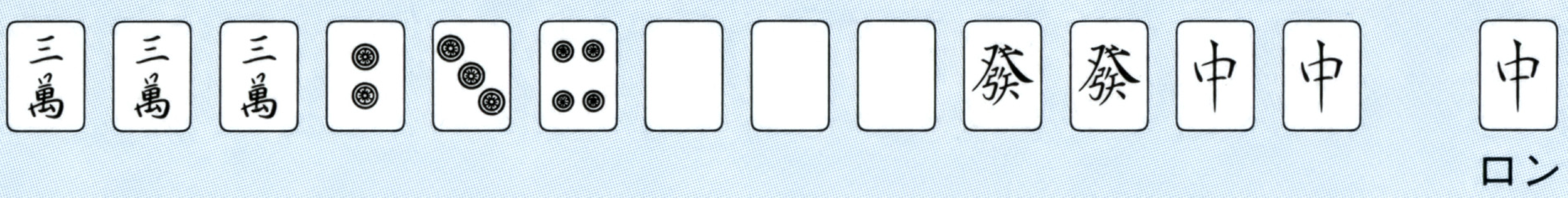
アタマとすべてのメンツに老頭牌を使います．ほとんどチャンタと同一形ですが，字牌がない分スッキリとしています．三色同順などと組み合わされることが多い役です．

【混老頭（ホンロートー）　　２翻】



么九牌の刻子または対子で作る役で，対々和または七対子と一緒になるので必ず４翻以上になります．

【小三元（ショウサンゲン）　2翻】



三元牌のうち２つが刻子，１つがアタマの形であがる役で，役牌が２つあるので必ず４翻以上になります．

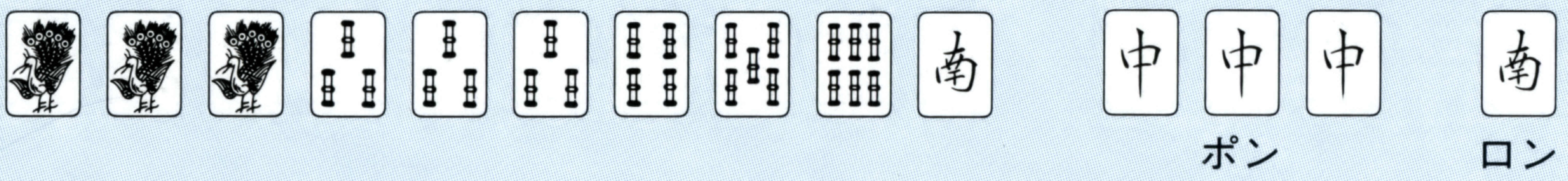
【二盃口（リャンペーコー）　面前３翻】



一盃口が２つある形になります．七対子と混同しがちですが，七対子と見ると点数が安くなってしまいます．

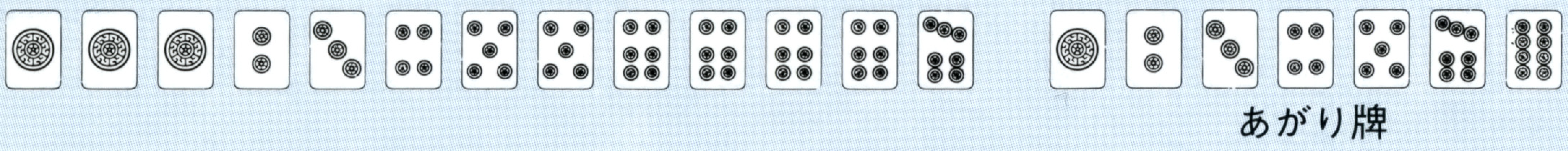
※七対子と二盃口は，同時に成立することはありません．七対子は牌の形を対子とみているのに対し，二盃口は順子としてとらえるからです．

【混一色（ホンイツ）　面前３翻，鳴いて２翻】



ワンズかピンズかソーズのどれか一色と字牌だけで成る役です．

【清一色（チンイツ）　面前６翻，鳴いて５翻】



同一種の数牌だけでできている役です．

【天和（テンホー）　　役満】

親が配牌であがりの形になっていたとき，天和と言って役満になります．他には役がいらず，また七対子の形などでも構いません．

【地和（チーホー）　　役満】

子が第一ツモであがった場合，地和となります．ただし，第一ツモの前に他家が鳴いた場合は無効です．

【人和（レンホー）　　役満】

子が第一ツモをする前に他家から出あがりした場合は人和です．ただし，その前に他家が鳴いていたら無効となってしまいます．

【四暗刻（スーアンコ）　　面前のみ　役満】



ツモ

４つの暗刻と１つのアタマからなっていますが，上の図の場合はツモったら四暗刻ですが，出あがりの場合は鳴いたことになり，トイトイ，三暗刻の満貫になってしまいます．４つの暗刻が先にできた場合には，四暗刻単騎と言ってダブル役満になります．

【国士無双（コクシムソウ）　　役満】

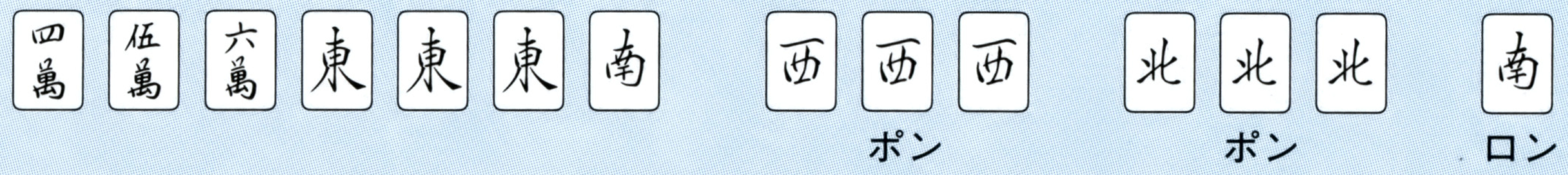


ロン

アタマが最後になる，すなわち么九牌の13種類を先に集めると，么九牌のどれが出てもあがれます．これを国士13面待ちと言い，『自己中心派２』ルールではダブル役満になります．

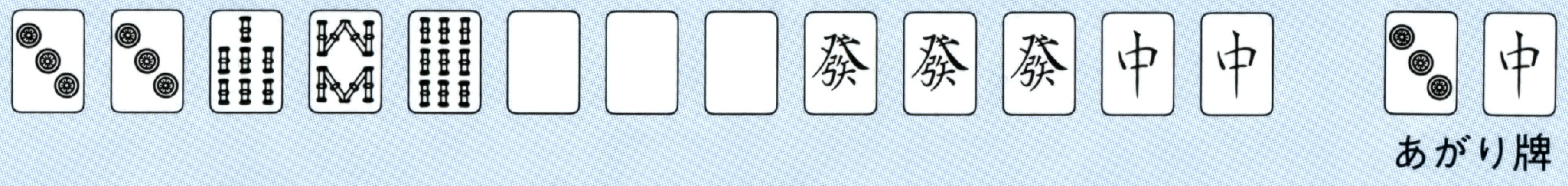
なお，この役に限り，現物以外はフリテンになりません．

【四喜和（スーシイホウ）　　役満】



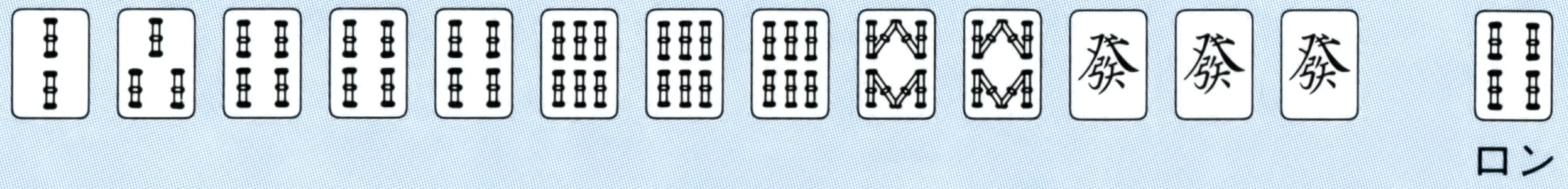
東，南，西，北の四種の風牌をすべて使うと四喜和になります．（ただし，七対子では成立しない）風牌の内のひとつがアタマになるものが小四喜と言い役満です．風牌がすべて刻子になったものを大四喜と呼び，『自己中心派２』ルールではダブル役満になっています．

【大三元（ダイサンゲン）　　役満】



白，発，中の三元牌をすべて刻子で集めた役です．
※この場合，三筒であがれば小三元，中であがれば大三元です．

【緑一色（リュウイーソー）　　役満】



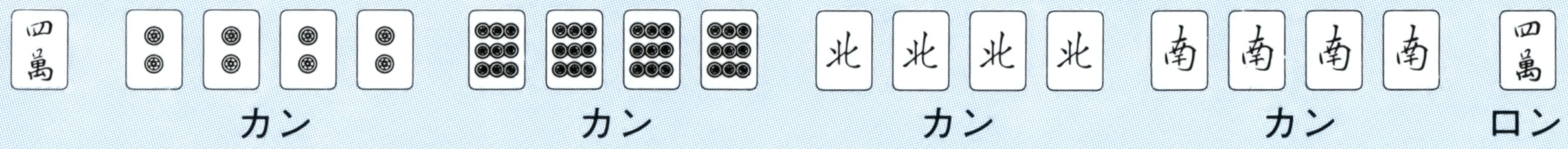
ソウズの二，三，四，六，八と発だけの緑色だけからできている牌のみであがった役で『自己中心派２』ルールでは発がなくても認められます．

【清老頭（チンロウトウ）　　役満】



老頭牌のみを使った役です.

【四槓子（スーカンツ）　　役満】



４つのカンをする役です．暗カン，明カンを問いません．
カンは１人が続ける場合だけ４つまで許されますが，２人でカンをした場合には４つ目のカンが成立した時点で，四開槓（スーカイカン）と言って流局になります．４つともアンカンの場合には四暗刻単騎を含んでトリプル役満になります．

【字一色（ツーイーソー）　　役満】



字牌だけを使ってあがった役です.
字牌だけの七対子も『自己中心派２』ルールでは字一色で役満になります.

【九連宝燈（チュウレンポウトウ）　　面前のみ　役満】



同じ一種の牌で老頭牌（一と九）を３枚ずつと中張牌（二～八）を１枚ずつ，さらに同じ種類の牌１枚があがった形になる役満です．上の九面待ちの場合，純正九連宝燈と言ってダブル役満となります．

【流し満貫（ナガシマンガン）　　特殊役　満貫】

捨て牌がすべて么九牌で，一牌も鳴かれずに荒牌したときに成立し，満貫になります．

【八連荘（パーレンチャン）　　特殊役　役満】

親があがり続けて８回連荘することです．



点数の数え方

【一般事項】

『自己中心派２』では，自動的に点数を計算していますが，点数計算の方法を覚えたいという方は，以下の表を参照してください．なお，基本事項として，あがった場合の親の得点は，子の1.5倍もらえますが，子にツモられた場合，親はあがられた得点の半分を支払います．

【点数の数え方の手順】

★まず，あがり役のすべての翻数の計算をします．このとき，五翻以上の場合は以下の計算を行なわずに，P.35の満貫以上の得点を参照してください．

★あがり役が七対子の場合は例外です．P.35を参照してください．

★上記の２通りに該当しない場合は，以下の通り，符の計算をしてからP.35の表を利用して点数を出します．

【符の計算方法】

●**副底（フウテイ）**

あがった場合の基本符として，まず20符が与えられます．

●**面前加符**

面前で出あがりした場合は10符を加えます．

●**以下の表を利用してメンツの符，待ち牌の符を計算し，これに前述の副底，面前加符，を加えたものがあがりの符になります．**

●**符の１の位を切り上げます．**

◆ メンツの符計算表 ◆

メンツによる符	トイツ	コーツ		カンツ	
		明コウ	暗コウ	明カン	暗カン
中張牌	-	2符	4符	8符	16符
老頭牌	-	4符	8符	16符	32符
客風牌	-	4符	8符	16符	32符
自風場風牌	2符	4符	8符	16符	32符
連風牌	4符	4符	8符	16符	32符
三元牌	2符	4符	8符	16符	32符

【あがりの待ち牌による符】

リャンメン	-
ペンチャン	2符
カンチャン	2符
タンキ	2符

●シュンツは，０符です．

●ツモあがりは，平和以外２符を加えます．平和は，例外で加符はありません．

●七対子は例外で２飜25符です．

●シャンポン待ちは，待ち牌によって符が変わります．ロンあがりの場合は，コーツのミンコウ扱いとし，ツモあがりの場合は，コーツのアンコウ扱いになります．

得点早見表

■上段が子の得点，下段が親の得点で百点以下は切り上げとなります．

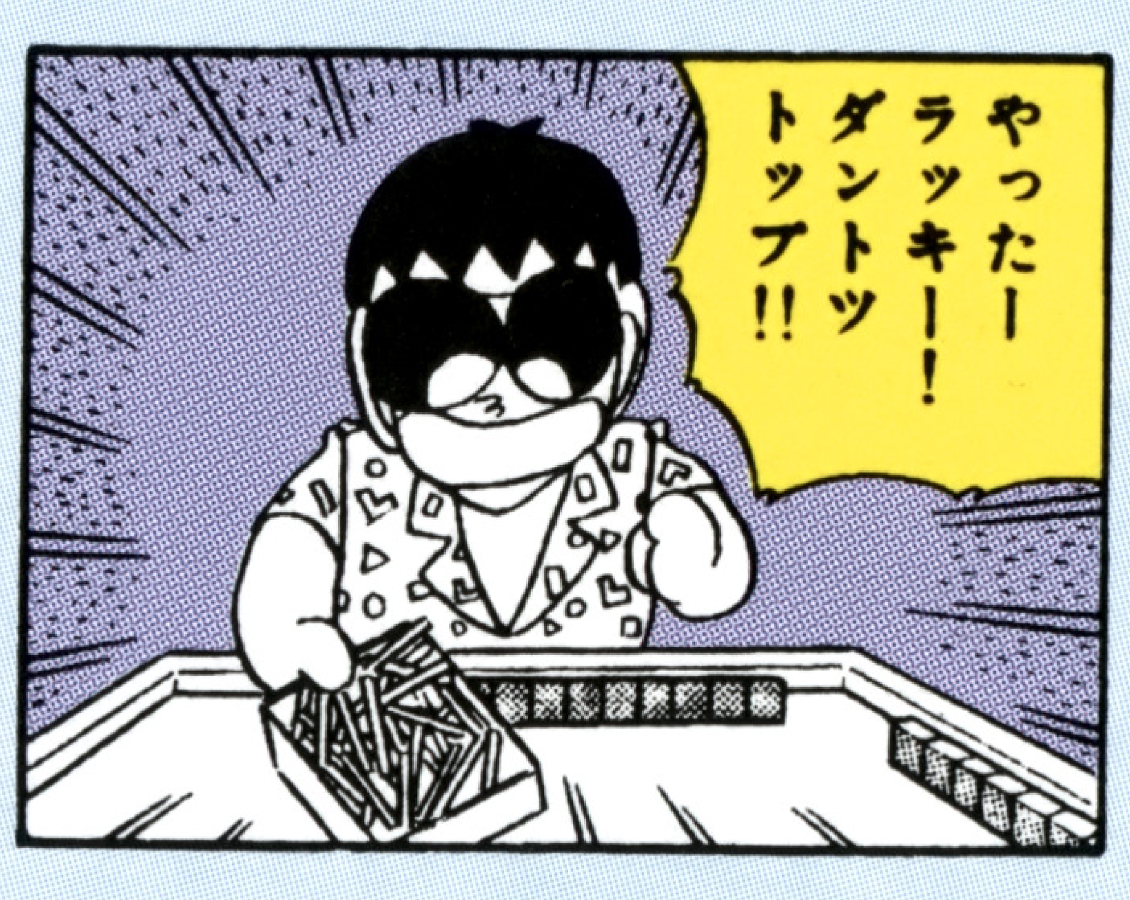
■得点のもらい方

・子がツモの場合…親（東家）から２分の１をもらう．

子からは４分の１もらう．

・親がツモの場合…子から得点の３分の１もらう．

例)



【ロンあがり】

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
1翻	1000 1500	1000 1500	1300 2000	1600 2400	2000 2900	2300 3400
2翻	1300 2000	2000 2900	2600 3900	3200 4800	3900 5800	4500 6800
3翻	2600 3900	3900 5800	5200 7700	6400 9600	7700 11600	
4翻	5200 7700	7700 11600	満　貫（8000） （12000）			

【ツモあがり】

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
1翻	300 500	300 500	400 700	400 800	500 1000	600 1200
2翻	400 700	500 1000	700 1300	800 1600	1000 2000	1200 2300
3翻	700 1300	1000 2000	1300 2600	1600 3200	2000 3900	
4翻	1300 2600	2000 3900	満　貫（2000） （4000）			

【満貫以上の得点】

３翻70符または４翻40符～５翻

	満　貫	親　12,000点	子　8,000点
6～7翻	ハネ満	親　18,000点	子　12,000点
8～10翻	倍　満	親　24,000点	子　16,000点
11～12翻	三倍満	親　36,000点	子　24,000点
13翻以上	数え役満	親　48,000点	子　32,000点
	役　満	親　48,000点	子　32,000点
	二倍役満	親　96,000点	子　64,000点
	三倍役満	親 144,000点	子　96,000点
	四倍役満	親 192,000点	子 128,000点
	五倍役満	親 240,000点	子 160,000点
	六倍役満	親 288,000点	子 192,000点

【七対子（例外）の場合】

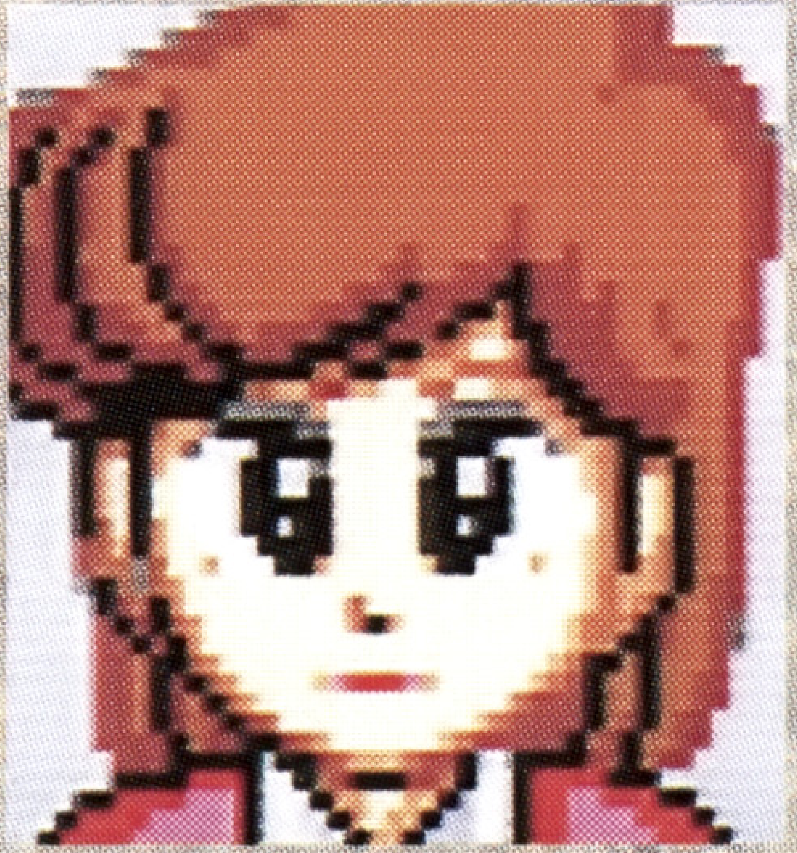
親の場合	２翻 2400	子の場合	２翻 1600
	３翻 4800		３翻 3200
	４翻 9600		４翻 6400

キャラクタ紹介



持杉ドラ夫

あの強いドラ夫が帰って来た．主役の座を豊臣に取られたかに見えたがカムバックだっ！勝つためには手段を選ばない．麻雀のテクニックもバツグンで点棒はすべて自分のものになると考えている．彼の通った後は，ペンペン草一本残らないという伝説が，今，再び蘇る．



律見江ミエ

現代ギャル気質の見本のような性格で，麻雀の最中は，ツモれば恨むし，あがれなければフテて，しまいには帰ってしまう．とにかく，あまりミエちゃんから点数をとることは避けた方が良いだろう．「チャイ」とかわいく牌を引っ込めたら認めてあげるぐらいの優しさはほしい．ギャルはわがままなのだ．



店野真澄太

雀荘のマスターをやっており，趣味でデートのコーディネイターもやっている．彼の人の良い性格が出た微笑ましい趣味と言える．麻雀は，セオリー重視．ピンフが好きで，攻守のバランス感覚にも優れている．弱気な性格なので，強引な手づくりや勝負をすることは滅多にないが，沈んでくるとドツボにはまる．



貧乏おやじ

豪華絢爛なマージャンランドの中で，唯一の例外，「イッツ＝ア＝プアワールド」を根城にし，借金返済と寝床の確保の一石二鳥を狙っている．しかし，プアワールドで吐き出した負け分は，給料では追いつかないようだ．



中島ハコ

暗い麻雀道を歩む雀士．彼女の父は麻雀で借金を作り，母はその借金を返すために働き，過労で死んだ．麻雀を恨み，その麻雀で復讐を考えている．彼女の払う点棒には怨念が込められているのだ．



謎のじいさん

自分こそは麻雀の神様であると信じている．昔は山奥で仙人のような生活をして，麻雀技を磨いていたらしい．経験は豊富だから技術はあるものの，ツキに見放されているので無駄ヅモが多くテンパイは遅い．今回は，パワフルばーさんというウイークポイントができたのでさらにツキの流れが逆行することは必至である．



クリスチーネ・M

普段は明るい女子高生．麻雀をすることの喜びを知り，この世界にのめり込んでしまった．牌を握っていないと手が震える麻雀中毒にかかっており，麻雀をする資金稼ぎと、仕事でも麻雀をすることができるという一石二鳥で，マージャンランドでアルバイトをしている．彼女の夢は，「黄金の一発」をあがることである．



タコ宮内

「ビック＝タコ＝マウンテン」で恐怖のタコ麻雀を展開する．彼のその天性とも言える他人に真似のできない技は，アトラクションの中でも人気が高いが，上級者とっては，麻雀感覚を狂わされるため，敬遠されている向きもある．



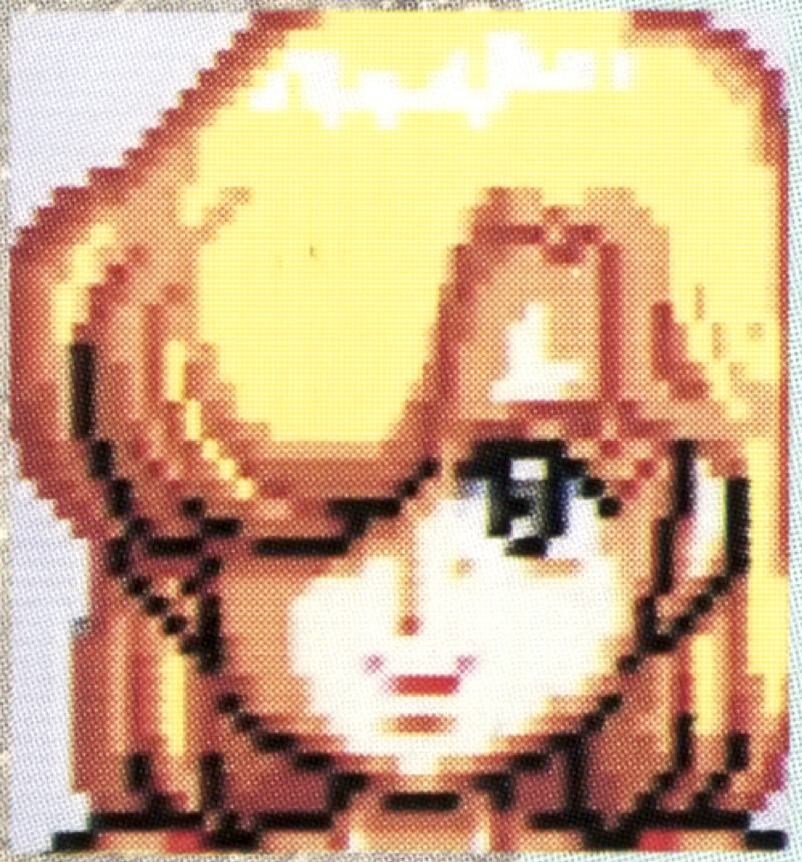
オクトパシーふみ

タコ友の会会員ナンバー001で，自分がタコであることに誇りを持ち，タコ麻雀の普及の一環としてマージャンランドに出展をしている．ホンイツが大好きで，ホンイツの手牌がくるとすぐに走る．しかし，多面張になると待ち牌や鳴き方がどうしたらいいかわからなくなり，とんでもない打ち方をすることがある．



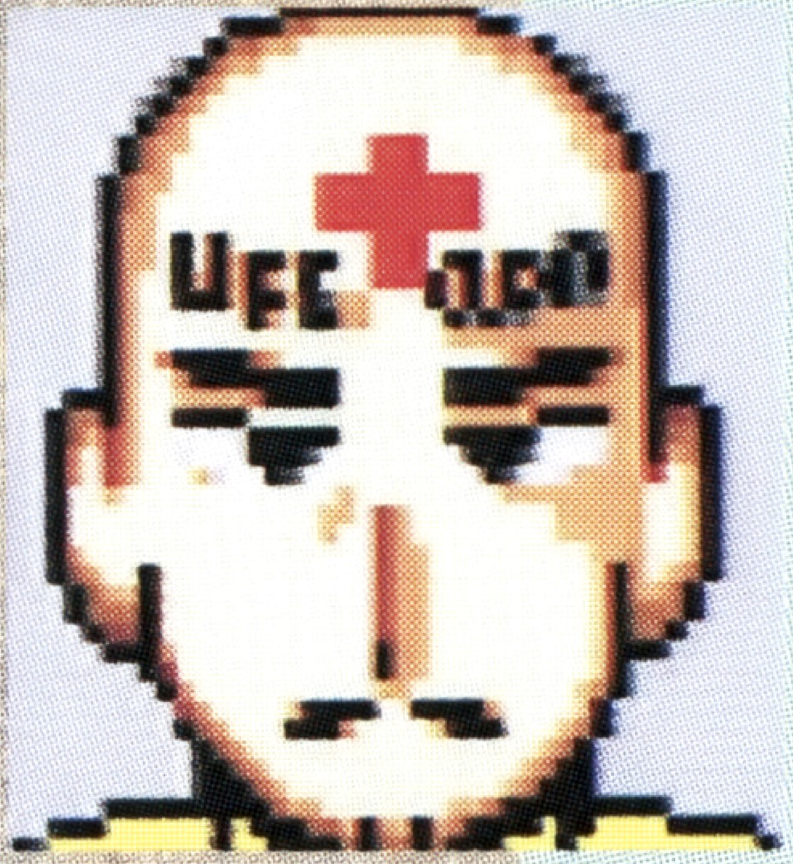
北家拳士郎

一撃必殺の北家神拳の使い手．北家神拳はメンゼンが基本の技なので，なんでも鳴いて早あがりを極意とする南家聖拳で対抗すればよい．テンパイのスピードで圧倒的に北家神拳を打ち倒すことができるだろう．しかし，南家聖拳はどうしても安手になりやすいので，ドラを絡めた麻雀を展開しなければ最終的な勝利は望めない．



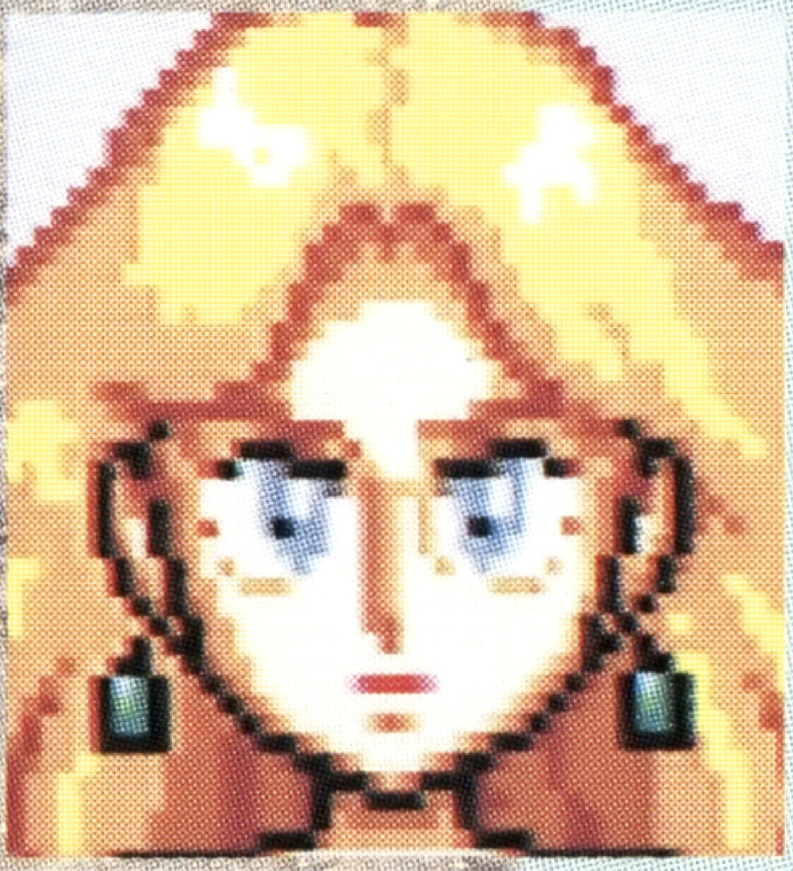
迷彩レディー

本名は律見江奈衣と言い，ミエちゃんの実の姉である．横須賀雀士憧れの的である迷彩レディーの７代目．迷彩作りに麻雀のすべてを集中している．意外性のある待ちを完成させることを喜びとして，得点をとるよりも，相手に振り込ませることを楽しんでいる．迷彩が完成するたびにみんなに見せて自慢する．



ゴッドハンド氏

四暗高校跡地に東京マージャンランドを設立した．麻雀普及の功労者であり，ぎゅわんぶらあの目標でもある．「真空」「稲妻」「龍巻」などのツモ技を開発し究極の麻雀の完成を目指しているため，決してあたり牌が他家から出てもあがらず，自分のツモによってのみあがろうとする．しかし，テクニックはまったくの素人だ．



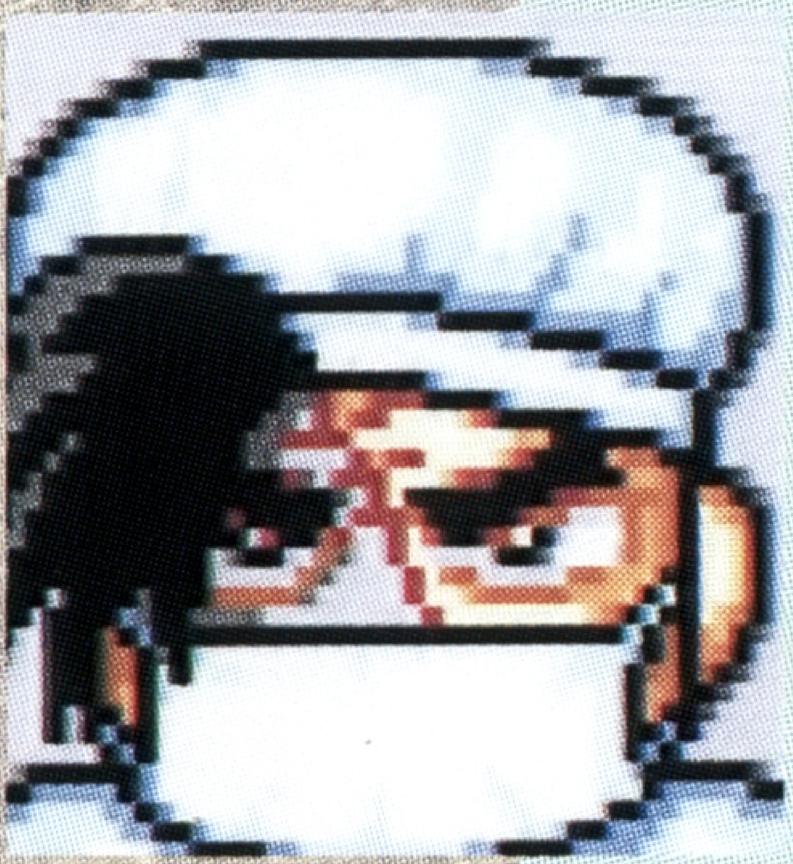
カリフォルニアレディー

彼女は「心理学」を勉強するため日本へ留学してきたが，麻雀を知って，この道にはまり込んでしまった．相手の心理を突く攻撃が得意である．肉体を使った大胆なサインなどは彼女ならではの技であろう．手作りの傾向としては，テンパイ即リーチという攻撃パターンが多いようだ．今回のＣＤ化は彼女のためにあったと言っても過言ではない．



全自動の狼

自ら作り出した麻雀コンピュータを横に置き，常にすべての状況を計算し尽くして打牌してくる理論派雀士である．「気迫装置」や「タコヅモ装置」を付けて、より完成度の高いシステムに拡張したようだ。
「アンチタコジャニー360°」でのなかでは､タコを発見し、タコ化を防ぐのが,彼の仕事の一部でもある．



ブラックザンク

謎の外科医ブラックザンク．彼の医術の能力は世間で高く評価されているが，彼の麻雀の腕はまったく評価されていない．彼の麻雀の打ち方は，ガメる麻雀であり，よって手の中にはつねに危険牌が多く存在する．リーチがかかると急に苦しい打ち方を強いられる．負けてくるとコクシ狙いに走るので，注意が必要だ．



ヤーメネーター

ただひたすら突進してくる．何度やられてもあきらめない，しつこいキャラクタだ．相手の牌を見ないので，彼は常に勝負を仕掛けてくる．よって，迷彩などは彼にはまったく意味をなさない．広い受けで早いテンパイを目指すようにして，リーチ攻勢をかける方法が有効である．



勝ち過ぎの金蔵

直撃された時の精神力のもろさを克服すべく四暗高校へ通ったが，学校がなくなり，そのままマージャンランドで働くようになった．彼の恐るべきツキは，マージャンランドでも充分通用しているようだが，いまだ，精神的な弱さは克服されていないようだ．



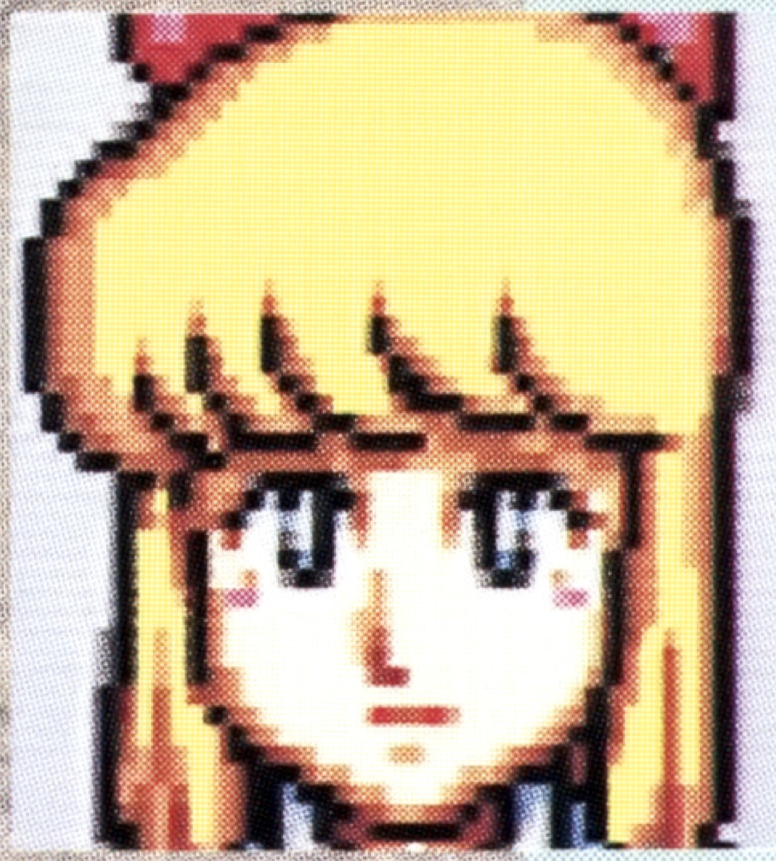
バッドハンド

一撃必殺の極真麻雀を引っ提げて，超人軍団のゴッドハンド氏を「ドクターゴッド＝アイランド」で補佐している．極真麻雀は，クズツモを利用したホンイツチートイ，ホンロートイトイ，チャンタ，コクシなど一度振り込むと取り返しのつかないような必殺の手役を炸裂させることにある．終盤では，注意が必要だ．



イッツーの森田

彼はこよなく青春を愛し，男であることに異常な誇りを持っている．そして，男の手役である一気通貫を狙うことこそ，男の麻雀であるとかたくなに思っている．突進型の攻めの麻雀をするためおしおきママに叱られることも多いようだ．



クララ

彼女は立てて役を完成することに自信がないので，イーシャンテンまで手作りを進めても鳴かずにはいられない．それゆえ，メンゼンであがることができるとハイジやヤギ達が「わーいわーい」と心から喜んでクララを励ましてくれる．



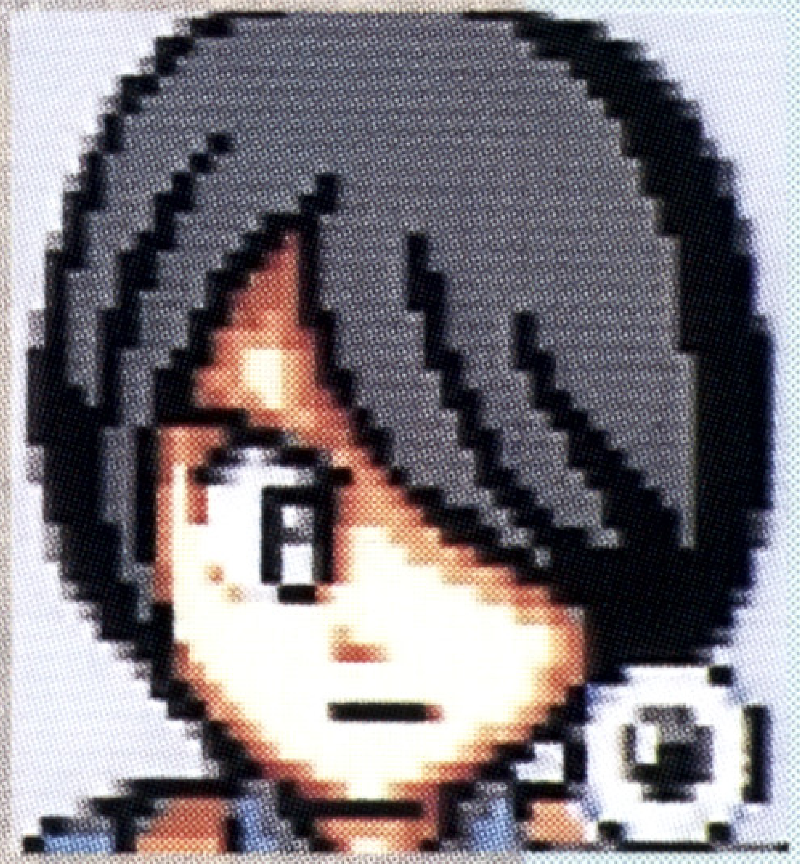
ハルタン星人

「モンスタークルーズ」は，地球における怪獣の唯一の住居になっている．その怪獣たちの中でも，ハルタン星人は中心的な存在である．得意技はタンヤオで，テンパイスピードは，配牌忍者の異名を取るだけあって，銀河系宇宙内で対抗できる者はいまだに存在しない．



ソニー君

常に独自の麻雀技術を開発し，臨機応変で機動的な手作りを，その独自の鳴きの技術で実現している．よって，彼は鳴きタンヤオを武器とした早い手作りが得意なようだ．



北郎

青山墓地ネハンをすみかとする妖怪で，目玉おやじを肩に乗せて麻雀を打っている．西洋の妖怪と結託し「ボーンヘッドマンション」で待ち構えている．リーチが好きでテンパれば，カンチャン，ペンチャンなんでもリーチ．危険牌を本能で察知する能力を持っているが，引きが弱く危険牌をよく引ので，あまり意味がない．



ババプロ

清一色に魅せられ，それ以来，頭の中は，チンしかない．しかしながら，すぐムリチンやスムチンと言うので，手の状況がばれてしまう．一発でるとでかいが，ほとんど届かない．半荘に2回チンであがればトップは取れると考えている．ババプロの上家でナキ過ぎてツモを多く回してしまうと危険だ．「カヌー探検」で待っている．



カラポン

一体何を考えているのかは一切不明である．特徴としては，イチナキが多く，いつも役牌を多く持っているらしいことが判っている．負けると怒り狂うので余り相手にしないほうが良いであろう．ハルタン星人のタンヤオとタッグを組むと相乗効果を起こし，やっかいな存在になる．



哭きのカバ

哭きにすべてを賭け，命を削って生きている．時には完成メンツを崩してまで哭きまくる．他にもよく哭くキャラクタがいると相乗効果を起こしてタコペースになってしまう．嶺上開花や片あがりの役牌であがることもままあるので役牌の初牌に注意．



風林火山の武田君

バランスの良い理想的な雀士．早きこと風の如く静かなること林の如く，侵略すること火の如く，点棒動かざること山の如しを目標として，麻雀における天下統一を志している．鳴きを入れるときは，いちなきテンパイが多いので注意しよう．迷彩のテクニックを使いこなすことができれば五分に渡り合うことができるだろう．



タコ友の会会長（片ちん大王）

オクトパシーふみ，タコ宮内を擁するタコ友の会会長で，日夜，タコ麻雀の普及に努めている．一見，まともな雀士を気取っているが負けがこんでくると熱くなってタコ打ちを始める．彼の野望は止まることを知らず，今回も性懲りもなく皆の前に姿を現した．



CHON^2

日本雀プロオーディション，全国二千人の応募者の中から選び抜かれたアイドル．プロの一員であるわりに打ち筋は完全な素人で，ヘタクソである．根が明るいのでいくら振り込んでも懲りることを知らない．あまり一緒に打つことはおすすめできないが，熱烈なファンになってしまった場合は，負けて御機嫌をとるのも良いであろう．



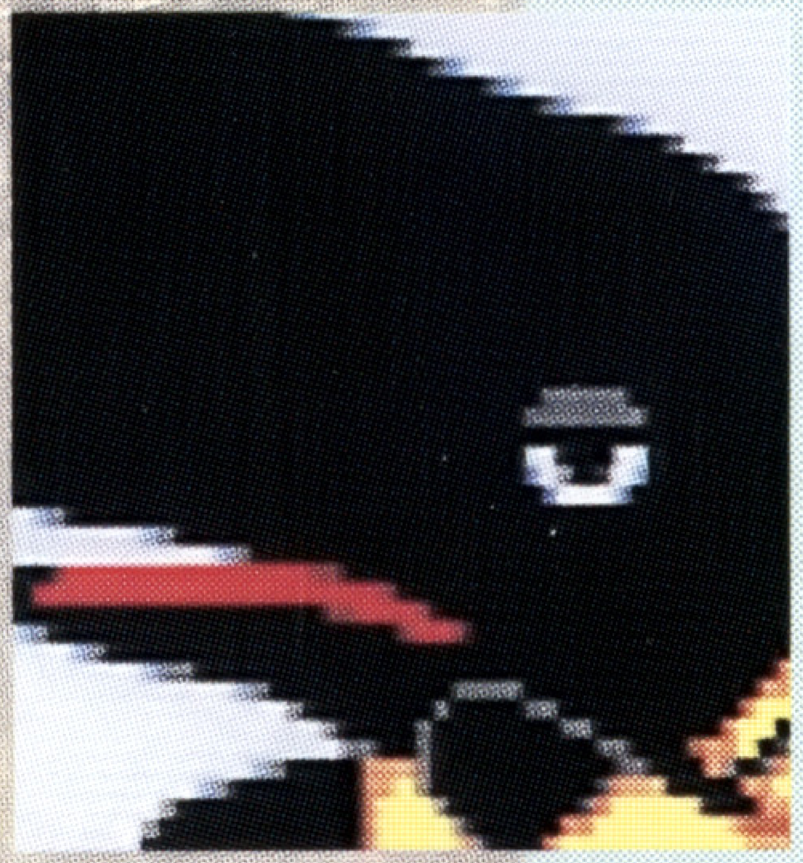
早乙女のお嬢様

他人を憎んだり，邪魔をするという心がないので鳴くたびに「はい，どうぞ」と牌を渡してくれる．下々の我々は，慣れないお嬢様攻撃に気を付けなければならない．天性の恵まれた配牌やツモを当然ののように受け流し，暴牌もしない上品な手作りを信条とするが，時に下降志向のロマンチシズムが出て勝負に来る．



引　若　丸

「マージャン城ミステリーツアー」で待ち受けてる．引きに引いてツモあがる．他人の打ち筋うんぬん以前に自分のツモさえよければ勝てると思っている．しかし若さのためかその引きの良さが逆に視野を狭め，彼自身のウイークポイントになっている．



マッコウ

真向から麻雀を打つ．それは，単なるツッパリ麻雀を意味するものではなく，真向オリることも含んでいるのである．ちまたでは，カワイイと人気もあり，デートも影でこなしているようだが，メスマッコウには弱く，尻に敷かれている．



アン王女

ウワヅモ共和国の王女様として日本を訪問なさった際に，下北で麻雀をなさったことが忘れられず，今回はお忍びでマージャンランドに遊びに来ていらっしゃるようだ．本来外交とは，格式張ったものより，身近なところから始まるということがおっしゃりたいのではないかと推察される．



小　雪

若葉，キムチ，小雪の３人で美少女結社「テナリンズ」を名乗っている．女子大生になった彼女達は，四暗高校記念講堂でアルバイトをしている．小雪ちゃんは，じっとガマンの麻雀が身上で，テナリンズの中では一番固い打ち方をすると言えるが，ただ振り込みをしないだけなのでジリジリと落ちていくことが多い．



若　葉

若葉ちゃんはおおらかな元気の良さが身上で，面前即リーが多い．麻雀の理論，例えばスジさえも判っていない．そこにあるのはビギナーズラックだけである．



キムチ

キムチちゃんはこすっからい麻雀が身上．役のみやクイタン，クイサンショクなどののみ攻撃を連発するので注意が必要であるが，あまりそのナキを警戒しているととてつもないところで直撃され，かえってショックを受けることがある．早いペースの麻雀になるので彼女と戦う時は大物手をあまり指向しない方がよいだろう．



盲牌の渡辺

隠れタコ麻雀派．盲牌では他の追従を許さない．四暗高校以来豊臣の良き友でもある．表情の変化に乏しく，ポーカーフェイスに見えるのは相変わらずだが，最近，素敵にグチャグチャになって行く彼の姿を見て，母性本能をくすぐられる女性ファンが増えているようだ．



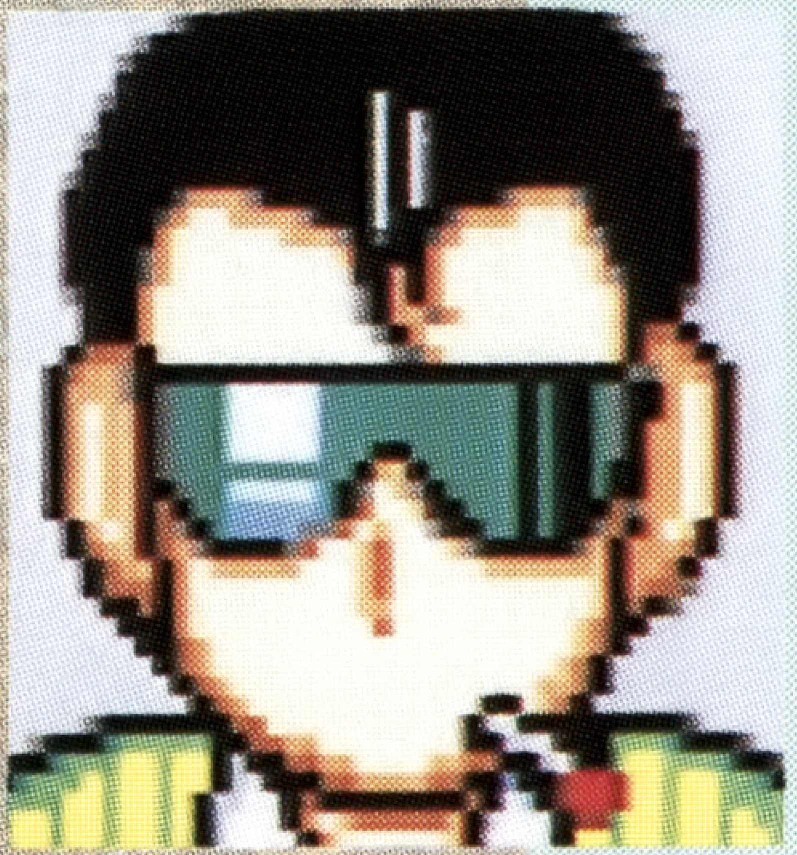
豊臣秀幸

どこへ飛んでいったのか．あの豊臣君が戻って来た．一度取った主役の座は，誰にも渡さぬと心に誓い，今日も世のため，人のため悪と戦う．彼は，伝説になることができるだろうか？明菜ちゃんとのデートは，甘く初々しいデートになるに違いない．



早見明菜

役や点数はあまり知らないが，天性のツキは人並みならぬものを持っている．符計算を知らない分，満貫以上をあがれば良いと思っているので大きい手に注意が必要だ．豊臣君のことが好きで，デートに誘われるのを待っている．



織田信太郎

カッパギ軍団は，高レートの「エラク　ブッタクリパレード」でカモを待っている．俗に言うヒンシュク麻雀が得意である．一時期，明菜ちゃんとうまく行きかけたが，豊臣が戻って来たため，内心焦りがある．早いうちに豊臣を叩き潰しておきたいと思っている．



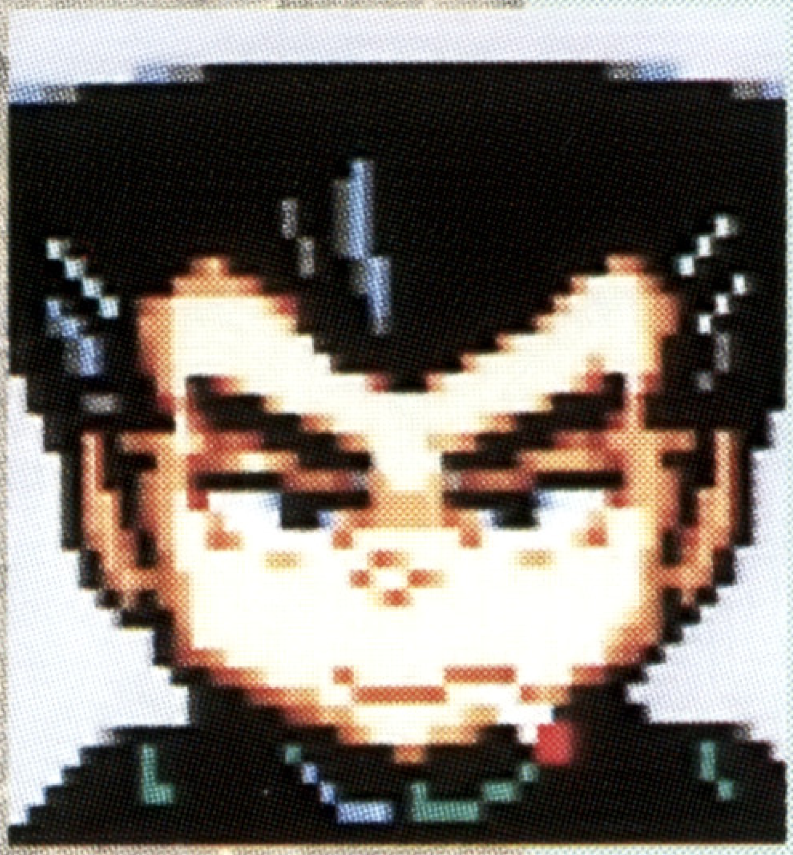
明智光一

理論派雀士ではあるが実戦性が非常に高い．それは，彼の理論がヤスや信太郎のように無茶苦茶な麻雀に対抗するために実戦の中で積み上げられたものだからである．読みを武器に手役指向で攻めてくるのでちょっとした相手には負けることはない．崩れることの少ない麻雀になっている．



徳川康兵衛

手作りはナイてからするという自己中心的な人間の代表とも言える．自信の固まりということが彼唯一の武器と言えるだろう．その性格は，高レートの麻雀ほど強さを発揮する．心臓に毛の生えた人間に挑むためには，精神力がそのカギを握っている．



無　謀　松

麻雀劇画に心酔し，己を劇画の主人公だと思っている．麻雀の腕試しをしにマージャンランドへやって来たようだ．気持ちの上では最強雀士だが，実際には，大物手指向なので手作りは遅く，しかも回りを見ていない．あまり意識せず，彼には自分の世界の中に浸っていてもらう方がよいだろう．



役満十郎

麻雀の役の中で最も作ることが難しいという「天和」を作り続ける男．雀歴８０年，天和回数３００回を誇る雀界の中でも奇跡的な存在．しかし，天和をあがることにすべてをかけているので，天和をあがれなかった時や子の時には，ほとんどその存在が意識されることはない．



ペキラ

別名暴牌怪獣と呼ばれるだけあって，その打ち筋はまさに直滑降麻雀．状況を把握しない脳，相手の牌がぼやけて見える目，毛の生えた心臓等で構成された体はもはや人間には計り知れない思考をしているようだ．うるさい鳴き声さえ無視できれば大した相手ではない．



フリ・ゲラー

透視能力を持ち，相手の待ち牌を読んでしまう．本来，超能力を持っていれば，負けるはずは無いのだが，麻雀そのものの実力がないので，多面待ちになるとわからなくなるらしい．変則待ちが有効だろう．



フルディ

悪夢の中に巣くう男．彼の世界の中では，自己中心的な考えは効かない．人間ではないようなので，ヘタに駆け引きしようなどとは思わない方がよいかもしれない．好配牌の時はくれぐれもご注意を…



バンパイア

テンパイを察知されるとツキを吸われてしまう．彼女と対戦する時，リーチをすることは非常にまずい．面前のダマテン勝負に持っていくほうが良いだろう．ナキも少ないに越したことはない．



パワフルばーさん

長年生きているとどうしてもイヤミったらしくなるものなのか？人に嫌われるようなことをよくやる．年寄りは，自己主張するぐらいでないと存在そのものまで忘れ去られてしまうのか？年寄りは大切にしようと思う気持ちは大切だが，甘い顔をしてはいけない．したが最後，とことん付け込まれてしまうだろう．油断ならない相手だ．



不思議の引きのアリス

麻雀界に突然現れ，不思議な引きをし，２年前に忽然と姿を消した少女がいたという．役狙いというよりは，ドラがらみでからめとる直撃麻雀．単騎やペンチャンなどの悪形が多いので，ヘタに読むことはしないほうがよいであろう．見た目の可愛らしさにダマされないようにしよう．



おしおきママ

普段は普通の主婦．しかし，麻雀にかかわる時，彼女はおしおきママに変身する．昼間からチンタラ麻雀を打っている若者をお仕置きし，更生させることをその使命としている．その大きな目的意識の割に，腕の方はたいしたことはなく，自分ひとりで空回りすることも多い．気迫が凄いので，気合負けしないようにすることが必要だ．

用　語　一　覧

局／１局	●P.19を参照してください．
場	●P.19を参照してください．
東　場	●P.19を参照してください．
南　場	●P.19を参照してください．
半　荘（はんちゃん）	●東場・南場の２回をひとまとめとして，「半荘」と呼びます．詳しくは，P.19からの説明をお読みください．
半荘戦（東南半荘戦）	●本ゲームで採用されているルールで，東場・南場の２回をもって１ゲームとする方式です．他には，東場だけで１ゲームとする東風戦などがあります．
親／親番	●麻雀は，４人のプレイヤーのうち，１人が親となりゲームが進められて行きます．親になった場合，有利な点と不利な点があります．詳しくは，P.20を参照してください．
場　決　め	●半荘の初めに，４人のプレイヤーがどの席に座るかの決定を行ないます．このことを「場決め」と呼びます．
親　決　め	●半荘の初めに，誰から親が始まるのかを決定します．このことを「親決め」と呼びます．
１翻縛り	●最低でもあがり役が１翻無くてはあがりが許されないというルールのことです． ※ドラはあがり役ではありませんので，注意してください．
２翻縛り	●最低でもあがり役が２翻無くてはあがりが許されないというルールのことです．本ゲームでは，採用されていません．

2万5千点持ちの3万返し
●半荘スタート時の持ち点が2万5千点で，終了時に3万点から何点マイナスになったかで半荘の得点計算を行なうルールのことです．この場合，5千点の不足分×4人分の2万点は，トップ賞として一番点数を持っている人に点数が加算されます．

ウマ／トップ賞
●2万5千点持ちの3万返しの項を参照してください．

ダブロン
●1人が捨てた牌で，2人のプレイヤーがあがりを宣言することです．本ゲームでは，ダブロンは認められていますので，2人に対して各々点数を支払います．

クイタン／クイタン有り
●クイタンとは，鳴きを行なった断么（P.24からのあがり役を参照）のことで，ルールによっては認められないことがありますが，本ゲームでは，認められています．

後ヅケ／後ヅケ有り
●古いルールでは，あがりに対して厳しい制約がありました．この制約は，「後付け無し」というルールで，すべてのあがり牌のどの牌でもあがり役が付かなければならないという意味です．
これとは逆に，「後ヅケ有り」というのはあがったときにあがり役が付いていれば，あがりを認めるルールです．

アリアリルール
●「後ヅケ有り」，「クイタン有り」という意味です．

テンパイ／テンパイ状態
●あと1牌であがれる状態のことをテンパイと呼びます．

形式テンパイ
●テンパイの形にはなっているが，あがり役が無かったり，待ち牌が無かったりして実際にはあがることのできないテンパイのことです．

イーシャンテン
●あと1牌でテンパイができる状態のことをイーシャンテンと呼びます．

リャンシャンテン	●あと２牌でテンパイができる状態のことをリャンシャンテンと呼びます.
ノーテン	●テンパイしていないことを特に「ノーテン」と呼びます.
ノーテン罰符	●荒牌（流局）時に，ノーテンの人がテンパイしている人に払う点のことです.　(P.15を参照)
ノーテンリーチ	●テンパイしていないのにリーチ（P.24からのあがり役を参照）を行なった場合，これを「ノーテンリーチ」と呼びます.
フリテン	●フリテンについての詳しいことはP.22を参照してください.
フリテンリーチ	●自分のあがり牌を自分の河に捨てている状態でのリーチのことです.
流局（荒牌）	●流局とは，誰もあがらずに局が終了することを言います.
流し満貫	●荒牌（流局）時に，特殊な条件が揃った場合に特別にあがり役として認められます．これを「流し満貫」と呼びます. 詳しくは，P.33を参照してください.
王牌（ワン牌）	●1局毎に136牌を使ってゲームをプレイしますが，14牌だけは残してプレイするルールになっています．この14牌のことをワン牌と呼びます.
ハイテイ／ハイテイ牌	●最後の１牌（136－14＝122枚目）のことです.
ナキ（鳴き）	●詳しくはP.20を参照してください.
ポ　ン	●詳しくはP.20を参照してください.
チ　ー	●詳しくはP.20を参照してください.
カン／暗カン／明カン／加カン	●詳しくはP.20を参照してください.

ロン（ロンあがり）／ロンあがり牌
●他のプレイヤーの捨てた牌であがることを「ロンあがり」と呼びます．このとき，捨てられた牌のことを「ロンあがり牌」と呼びます．

ツモ（ツモあがり）／ツモあがり牌
●各プレイヤーが自分のツモ番のときに引いてきた牌であがることを「ツモあがり」と呼びます．また，このときのあがり牌のことを特に「ツモあがり牌」と呼びます．

ツモ番／ツモ牌
●山から牌を引いてくる順番のことで，ツモ番の人が山から牌を引いてきます．このとき，引いてきた牌のことを「ツモ牌」と呼びます．

字　牌
●P.17を参照してください．

四喜牌（風牌）
●P.17を参照してください．

三元牌
●P.17を参照してください．

中張牌
●P.17を参照してください．

老頭牌
●P.17を参照してください．

么九牌
●P.17を参照してください．

マンズ
●P.17を参照してください．

ピンズ
●P.17を参照してください．

ソウズ
●P.17を参照してください．

自風（じかぜ）／自風牌
●P.26を参照してください．

場風（ばかぜ）／場風牌
●P.26を参照してください．

客風（おたかぜ）／客風牌
●自風、場風以外の風牌のことです。

メンツ
●P.18を参照してください．



シュンツ（順子）	●P.18を参照してください．
コーツ（刻子）	●P.19を参照してください．
カンツ（槓子）	●P.20を参照してください．
トイツ（対子）	●P.19を参照してください．
待ち牌	あがる事のできる牌のことです．
あがり形	●P.22を参照してください．
ペンチャン	●P.22を参照してください．
カンチャン	●P.22を参照してください．
タンキ	●P.22を参照してください．
リャンメン	●P.22を参照してください．
あがり役	●P.24を参照してください．
ド　ラ	●P.21を参照してください．
フリテン	●P.22を参照してください．
チョンボ	●P.23を参照してください．
満貫払い	チョンボ時に，満貫と同じだけの点数を支払うという意味です．
翻	●P.34を参照してください．
面　前	●P.24を参照してください．
暗　刻	鳴いていないコーツ（刻子）のことです．
明　刻	鳴いているコーツ（刻子）のことです．
満　貫	●P.35を参照してください．
跳満貫（跳満）	●P.35を参照してください．
倍満貫（倍満）	●P.35を参照してください．



三倍満貫（三倍満）	●P.35を参照してください．
役満貫（役満）	●P.30を参照してください．
ダブル役満	●２つの役満が複合した場合，これをダブル役満と呼びます．
トリプル役満	●３つの役満が複合した場合，これをトリプル役満と呼びます．

【ユーザーサポート】

ゲームアーツでは，万全を期して製品開発を行なっておりますが，万一プログラムが正常に動作しない場合には，使用されている機種名と，どのような状態かを，詳しく明記し，ＣＤをパッケージに入れ，当社までお送りください．
連絡が必要な場合もありますので，電話番号等も忘れずにお書きください．また，お客さまの操作ミス等によりＣＤを破損された場合は，有償にて交換いたします．
ただし，上記の一品でも同封されていないものに関しては，保証致しかねますので，ご了承ください．

スタッフ

ディレクタ	●宮路　武	サウンド・プロデュース	●笠谷　文人
メイン・プログラム	●大畑　和幸	サウンドエディタ	●上条　有
サブ・プログラム	●岡部　博明		国島　憲一
	(有)マイクロパイン　小松　徹		松田　明男
チーフ・グラフィック	●高橋　秀信	データエディタ	●斎藤　勝紀
グラフィック	●小山　匡彦　里　大樹	アートワーク	●上村　眞理子

株式会社 ゲームアーツ
〒171　東京都豊島区南池袋2-9-9 第一ホワイトビル７Ｆ　TEL03-3984-1136

MEGA-CDディスク使用上のご注意

キズつけないで
ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで
ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは
信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布(レンズクリーニングなどに使うもの)で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは
健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

ぎゅわんぶらあ
麻雀ゲーム
自己中心派2
激闘! 東京マージャンランド編



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

T-45044

GAME ARTS
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03-3984-1136